Nr. 7 Juli 1991
6. Jahrgang
öS 65
Sfr 7,50
DM 7,50
ISSN 0933-1867

ASM aktueller software markt

Alles über Computer- & Videospiele

Das große Magazin für Computer & Videospiele

SPIEL DES MONATS

TOKI - Affentheater live!

"Der durch den Dschungel tobt"

WAHNSINN

166 Stunden !!!
Neuer Rekord im Computer-Dauerspielen

AUF ACHSE

CES '91in Chicago - Hot Shots aus Übersee

ASM ON TV

● VIDEODAT: Heute sehen, was andere morgen lesen!

NEU !

ASM mit GAME-BOY-CORNER
● News, Testberichte und kein Ende...

● JETZT NOCH BESSER ●
Das starke ASM-Bewertungsschema

MAB ©91

MONSTER BUSINESS

eclipse

MILLENNIUM PRESENTS

Warlock THE AVENGER

CLASSIC ARCADE ACTION IN A LAND OF MYTH AND MAGIC

HILL STREET BLUES

M 2350

AMIGA

KRISALIS SOFTWARE LTD.

MTM INTERNATIONAL

WARLOCK THE AVENGER

System: Amiga
Empf. VK-Preis: ca. 85 Mark
Hersteller: Millennium, England
Erstveröffentlichung: Februar 1991

Inhalt:
Der Held von WARLOCK THE AVENGER ist ein kleiner, weißbärtiger Zauberer, der eine schwierige Aufgabe zu lösen hat: Er muß eine Prinzessin befreien. Diese ist jedoch in dem weitverzweigten und labyrinthartig verwinkelten Märchenland versteckt worden. Auf seiner Suche begegnet der kleine Zauberer einer Fülle von Personen und Gegenständen, die ihm das Leben schwerer oder leichter machen. Gegen all die mystisch anmutenden Feinde kann er sich mit Wasser-, Feuer- und Elektrobomben wehren, bevor diese ihm Energie entziehen; außerdem gibt's noch einen "Lähmer". Diese Waffen sind allerdings begrenzt und müssen durch das Öffnen von Schatztruhen wieder erneuert werden. Besonders wichtig sind dabei die Schlüssel, die ab und an in den Truhen zu finden sind, denn mit ihnen wird, im wahrsten Sinne des Wortes, dem Spieler das nächste Level eröffnet. Ist die Energie des kleinen Wesens trotz aller Vorsicht vebraucht, hilft nur noch ein Sprung auf eines der gemalten Pentagramme, denn dort wird der Energiebalken wieder voll aufgeladen.

Anmerkungen:
WARLOCK spielt sich trotz aller Hektik und massivem Feindeinsatz sehr flott, die geschickt gestylte Grafik sorgt zudem für Atmosphäre, Abwechslung und sogar für neue Hindernisse.

Besonderheiten:
Keine.

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 3/91

MONSTER BUSINESS

System: Amiga, Atari ST, C-64 (ab Mitte Juli)
Empf. VK-Preis: ca. 80 Mark für 16 Bit, C-64 ca. 40 Mark
Hersteller: Eclipse Software/Halle (Westfalen)
Erstveröffentlichung: Juni 1991

Inhalt:
Eine ganz üble Geschichte! Wildgewordene Biester haben sämtliche Baustellen von Tooltown besetzt und alle Werkzeuge geklaut. Mr. Bob, der oberste Bauboss zögert keine Sekunde und heuert 'Blowy', den zuständigen Kammerjäger an, auf daß er für Ruhe und Ordnung sorge. Also macht sich Blowy auf den Weg durch sämtliche Levels, in denen er restlos alle Gegner mittels einer Pumpe aufpusten und so wehrlos machen muß. Daß die Biester sich so etwas nicht einfach gefallen lassen, dürfte auf der Hand liegen, und so kommt es zu teilweise haarstäubenden Szenen. Die Rutschen und Plattformen sind einfach und eindeutig vom Hintergrund abgehoben, so daß beim Spielen von vorn herein keine Mißverständnisse aufkommen können.

Anmerkungen:
Monster Business ist ein sehr gelungenes Action-Jump-and-Run-Game der 'klassischen' Art. Eine gut ausgewogene Anzahl an Features und ein kontinuierlich steigender Schwierigkeitsgrad, sowie drei unterschiedliche Grafik-Sets und ein Haufen Gegner lassen so schnell keine Langeweile aufkommen.

Besonderheiten:
Monster Business ist der erste Titel des 'Eclipse'-Labels, mit dem Marc Rosocha und Konsorten auf den Markt stoßen. Insofern ist auch die ST-Fassung technisch brillant, mit einem vertikalen Softscrolling und gutem Sound versehen.
Das Game verfügt über eine selbsttätig abspeichernde Highscoreliste, intelligente, große Gegner, Zweispielermodus (nicht simultan), 45 staffelweise im Schwierigkeitsgrad ansteigende Levels, jede Menge Bonusobjekte und bunte Pixel vom 'Enchanted Land'-Grafiker.

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 7/91

EYE OF THE BEHOLDER

System: PC (640KByte, Farbgrafikkarten, Ad Lib, Soundblaster)
Empf. VK-Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: SSI, Kalfornien, USA
Erstveröffentlichung: Mai 1991

Inhalt:
Da haben sich die Spieleväter von SSI doch tatsächlich mal weitestgehend vom altbewährten AD&D-Schema losgesagt! Mit EYE OF THE BEHOLDER 'kredenzt' Euch das Haus jetzt das erste Rollenspiel der LEGEND-Serie in gänzlich neuem Gewand: Durch ein großes Window bekommt man einen exzellenten Panoramablick über die jeweils nähere Umgebung präsentiert, natürlich in 3D. Orientierung, Marschrichtung und Fortbewegung der Party werden in diesem Fall über Kompaß und Pfeilblock gesteuert, die sich direkt unter dem Fenster befinden.
Mit einer Party gerät man in die verworrene Unterwelt des Küstenstädtchens Waterdeep. Von der Kloake aus scheint sich gröbstes Unheil anzubahnen. Die Stadträte wählen einen Stoßtrupp aus, der schon wenig später in einem der Kanaldeckelschächte verschwindet. Das Hauptaugenmerk richtet sich nun auf ein unzertrennliches Duo, "Mann und Maus". Die beiden müssen sich wacker durch mindestens zwölf Level schlagen. In jeder Ebene der Unterwelt gibt es einen besonderen Gegenstand zu finden, der den Weg für manch gefahrvolle Extratour öffnet...

Anmerkungen:
Lediglich Rassen, Klassen, Magie und die "Camp"-Funktionen sind weiterhin von den AD&D-Klassikern übernommen worden.

Besonderheiten:
Das Rollenspiel hat sowohl Adventure- als auch Action-Charakter. Rundum-Infos über ein großzügig angelegtes 3D-Window.

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 5/91

HILL STREET BLUES

System: Amiga, ST, PC
Empf. VK-Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Krisalis, England
Erstveröffentlichung: Mai '91

Inhalt:
Angelehnt an eine der realistischsten Polizeiserien der letzten Jahre bringt HILL STREET BLUES die Arbeitsweise der (amerikanischen) Polizei spielerisch nahe. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle des Captain Furillo, der mit seinen Leuten einen bestimmten District frei von Verbrechen halten muß. Per Übersichtkarte und einer Prozentzahl für die Verbrechensrate können die Officer an die Tatorte geschickt werden, um die Ermittlungen aufzunehmen. Dabei ist vom einfachen Taschendiebstahl bis zum Mord alles drin; die Anforderungen entsprechend variabel. Per Polizeicomputer und Befragungen einzelner Personen wird der Täter eingekreist und schließlich festgenommen.
Daneben müssen die pflichtbewußten Beamten natürlich auch für die Opfer sorgen und ggf. einen Krankenwagen oder weitere Streifen benachrichtigen.

Anmerkungen:
HILL STREET BLUES verfügt über eine Reihe von Actionszenen, in denen die Polizisten in Schießereien verwickelt werden können. Gefährlich wird es in dem Distrikt zudem immer nachts, wenn die meisten dunklen Geschäfte getätigt werden.

Besonderheiten:
Um eine bestmögliche Variabilität des Spielgeschehens zu gewährleisten, verfügt das Programm über 6000 Charaktere, die im Laufe des Spiels als Zeugen, Täter oder Opfer in Erscheinung treten können.

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 6/91

...und im Urlaub dann die Siebte! Ich frage mich, wie lange es denn noch dauern wird, bis Ihr auch noch unser allerletztes Hemd haben wollt. Aber bitte, wir lassen ja mit uns reden. Für Euch machen wir doch alles, aber: nur für Euch, klar? Und genau deshalb müßt Ihr im Juli in vorbezeichneter Angelegenheit mit etwas weniger Glatze (oder dementsprechend mehr Haaren) Vorlieb nehmen, denn Manni is' auf Achse, ...

Livin' on Video

...goes Übersee, in die Gangstertown Chicago (kennt Ihr die Herren Capone, Smith & Wesson?). 'CES'91', so die Zauberformel, ist Meeting-Point für die internationale Games-Software-Prominenz. Also nicht vom Affen lausen lassen – Manni is' wohlauf, wie die Seiten 126 ff. beweisen.

Eher vom wilden Affen gebissen scheint der zu sein, der seinen eigenen Rekord im Computer-Dauerspielen brach. Sandra wurde kürzlich Zeuge dieser ungewöhnlichen 166-Stunden-Odyssee. Wißt Ihr eigentlich schon, was passiert, wenn ein Affe über die Stränge schlägt und ein livehaftiges, ebensolches Theater zum Besten gibt? Nee? Oh, Martha, dann werft Eure 'Äugen' mal auf unser Spiel des Monats: TOKI. 'Affenscharf' auch MONSTER BUSINESS, das Debüt-Stück aus Marc Rosochas 'ECLIPSE'-Werken.

Doch nun Schluß damit! Alle Affen bitte sofort zurück auf ihre Schaukel! Stichwort 'Video', besser gesagt: VIDEODAT: In Bälde werden alle glücklichen Besitzer eines dementsprechenden Decoders über PRO 7 von ASM versorgt. Für uns ein 'affenzahniger' Aktualitätsschub, für Euch die brandheißen ASM-Tests und -Infos über die Glotze, alles vorab, vor Drucklegung quasi. Nach derselben hat sich ab der Siebten auch etwas geändert: GAME-BOY-CORNER samt GAME-BOY-NEWS haben sich schon in der Pilot-Phase zur festen Rubrik etablieren können. Ein Lob Eurer Einstimmigkeit!

Was man noch wissen sollte? Nun, die ASM-MICROWELLE lebt, und wie. Kate, einer unserer (vielen) Kläuse, wird Euch ab sofort über alles micro-wavige auf dem Laufenden halten. Und noch ein Novum: Das Schema für unsere Review-Beurteilungen ist jetzt noch übersichtlicher, noch informativer – wir meinen: ultimativ! Oder genial?

Ach, was macht Ihr eigentlich so in den Ferien? Ich für meinen Teil werde mir einen Stapel Eurer 'sauber'(?) ausgefüllten (Um-) Fragebögen mit an den Strand nehmen, davon haben wir nämlich so'n paar... Ihr habt's ja so gewollt. Und ich will keinen sehen, der darüber lacht. See you, ■

MATTHIAS SIEGK

Die heiße Neonsonne brennt auf der Haut und die Palmen auf der Fototapete wiegen sich im warmen Süd-West-Wind. Viele Grüße aus der sonnigen ASM-Redaktion! (Foto: uli)

INHALT 4

Bewertung von 0–12 Pkt.

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Preis/Leistung

Unter „Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.
„Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.
Zum „Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
„Motivation" und „Preis/Leistung" müssen nicht näher definiert werden.

SPORT

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung

Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe" durch „Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation" im Vordergrund stehen sollte.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Preis/Leistung

„Grafik" (s. oben!). „Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt.
„Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung

„Grafik" und „Sound" (siehe oben!). „Realitätsnähe": Sehr wichtig, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll, logisch, 'ne?

Spiel des Monats:

Ein tierisches Vergnügen auf dem Amiga: Affe Toki laust Euch alle!

ACTION

ADVENTURES

SIMULATION

SPORT

STRATEGIE

KONSOLEN

GAME BOY-CORNER

INHALT 5

EDUCATION

IM BLICKPUNKT

TOOLS

KONVERTIERUNGEN

REPORTAGEN

RUBRIKEN

Der beste Flugsimulator?

SONSTIGES

ADVENTURES

Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Preis/Leistung

„Grafik" (siehe oben!). „Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ

Bei der Beurteilung von „Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre blödsinnig.

EDUCATION

Positiv
Negativ
Lerneffekt
Preis/Leistung

Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zurate.
Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüberhinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen.
Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt" eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant. Das „Preis/Leistung"-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

PREVIEW

Immer, wenn diese Ikone im Header auftaucht, erkennt Ihr, daß es sich um ein sogenanntes „Preview" handelt; eine zu 99 % fertige Version, die bereits bevorurteilt werden kann. In der Regel findet sich im Bewertungskästchen lediglich ein Hinweis auf den „Gesamteindruck". Bisweilen aber werden auch schon Noten vergeben, falls einige Kriterien bewertet werden können. Der „Haupt-Text" folgt dann in einer der kommenden Ausgaben.

SPIEL DES

Alles so schön bunt hier ... TOKI auf Entdeckungsreise.

TOKI

System: Amiga (getestet), Atari ST, **empf VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Mediencenter Iserlohn, 5860 Iserlohn.

Seit einem halben Jahr läuft eine riesige Werbekampagne für ein Produkt, das noch gar nicht auf dem Markt ist. Seit zwei Monaten gibt es Versprechungen für eine Testfassung, im letzten Monat gab's bei den englischen Kollegen sogar einen Edel-Super-Exklusiv-Vorabtest – aber das Programm ist immer noch nicht da. Nun erreichte uns endlich, nach langem Warten, Zittern und Bangen, nach diversen Flüchen und viel Resignation, die Endversion dieses Spiels, eines der besten Jump-and-Run-Coin-ops, die in den Achzigern erschienen sind: TOKI! Und der Hammer: Das Gezeigte ist mit der Automatenfassung nahezu identisch!

Ehrlich Leute, das ist kein Schmarrn! Schon der Vorspann von TOKI ist originalgetreu in jeder kleinsten Phase: Auf dem Screen erscheint ein hübsch anzusehendes Mädel, das starke Ähnlichkeit mit Tarzans Freundin Jane hat, aber dennoch Miho heißt. Doch dann, oh Schreck, erscheint der Bösewicht in Form des weißbärtigen Zauberers Bashtar auf der Szene, der die Kleine flugs per Liane verschwinden läßt. Doch schon naht der Retter in Form des oberkörperfreien Jünglings Toki, der mit seinem gestähltem Körper große Ähnlichkeit mit Tarzan hat. Leider bringt ihm sein Einsatz nichts ein, denn der fiese Zauberer verwandelt ihn alsdann – in einen Affen!

Damit fängt das Abenteuer an, denn nun muß der mehrfach behaarte Dschungeljüngling in seiner neuen Gestalt seine Braut suchen, die logischerweiese erst am Ende des sechsten Levels zu finden ist. Der Weg durch die Levels ist allerdings steinig und bringt – neben den immer vorhandenen Endgegnern – ein Hindernis nach dem anderen. Im ersten Level muß Toki durchs Gebirge, danach geht's ins feuchte Naß, es folgt ein Feuer-, so- dann ein Eislevel, danach eine Hatz durch den Wald und schließlich endet das Abenteuer in der Burg Voodkimidlo, wo Bashtar das Regiment anführt.

Ein klassisches Jump-and-Run ist Toki trotz dieser Levelaufteilung und der üblichen Hüpferei aber nicht. Vielmehr trifft es eher den Kern der Sache, Toki als Actionspiel mit Lerncharakter zu bezeichnen, denn das Wesen des Spiels besteht nicht in einer allumfassenden Hektik, sondern in aufeinanderfolgenden, kniffligen Konfrontationen mit Gegnern. Der Spieler muß dabei lernen, mit der idealen Waffe an der idealen Stelle und am besten in idealer Kombination von Lauf, Schuß und Sprung diese Situationen zu meistern. Wie komme ich an der Spinne vorbei, die in alle Himmelsrichtungen schießt? Und wie weiche ich nach dem Abschuß den herumfliegenden tödlichen Trümmern des Insekts aus? Wie schaffe ich es, den Dorn zu

»Kaum zu glauben, was OCEAN da geleistet hat: TOKI ist nicht nur ein erfrischend spannendes, furioses und zudem witziges Jump-and-Run-Spektakel – es ist die beste Automaten-Umsetzung aller Zeiten!«

MONATS!

TOKI

zerschießen, ohne dabei von seinen dann abgeschossenen Dornen getroffen zu werden? Wie weiche ich den Mörserschüssen eines Affen aus, der mal kurz, mal in einem weiten Bogen seine Munition verschießt? Diese und ähnliche Aufgaben, in ganz unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden, sind vom Spieler zu meistern. Manchmal ist es sogar nötig, den Screen nicht zu weit scrollen zu lassen, um die Feinde nicht zum Ballern zu reizen!

Jedoch: Der Humor kommt dabei wahrlich nicht zu kurz. Die Grafik ist absichtsvoll und durch die Animation unterstützt, komplett im Cartoon-Stil gehalten. Getroffene Feinde zerplatzen nicht, sondern schweben mit verdrehten Augen aus dem Screen, als Endgegner taucht ein Riesenkopf auf, der mit Affen um sich wirft, Piranhas ziehen grinsend (bei dem Gebiß....) ihre Kreise in gefährlichen Tiefen. Ähnlich witzig sind auch die Extrawaffen: In den gut zu unterscheidenden Symbolen verbergen sich Dreifach-, Streu- oder verstärkte Schüsse, dazu gibt's manchmal einen Schutzhelm, der die Feinde und ihre Schüsse schlicht abblockt.

Erstaunlicherweise ist es den Programmierern und Grafikern von OCEAN dabei gelungen, das geniale und schon wahrhaft klassische Spielhallenvorbild von TAD in jedem Detail umzusetzen – bei einem etwas verkleinerten Bildschirmausschnitt übrigens. Die Backgrounds sind wunderschön fantasyartig und farbenprächtig; das Scrolling (manchmal Parallax) fehlerfrei, die Animation und das Aussehen der Charaktere völlig identisch zum Automaten. Sogar die Riesensprites kommen farbenfroh und super animiert auf den Screen! Klar, der Sound ist natürlich nicht identisch, verfügt aber über eine tolle Schlußmelodie und ansprechende Game-on-Sounds.

Bei dieser Perfektion hat es mich nicht überrascht, daß der Spielablauf ebenfalls Punkt für Punkt dem Original entspricht und an keiner Stelle geändert wurde. Dies macht sich natürlich wohltuend bei der Spielbarkeit bemerkbar, denn obwohl der Schwierigkeitsgrad schon im ersten Level ganz schön knackig ist, läßt sich Toki toll und immer wieder motivierend spielen. Es kommt halt darauf an, sich die schwierigen Klippen und Stellen der Levels zu merken, sich optimal darauf vorzubereiten – eben das Spiel quasi „auswendig" zu lernen.

Wer diese Regeln beherzigt, wird mit einem furiosen Abenteuer belohnt, bei dem man die großen Vorbilder, die Spielhallen-Automaten, wirklich nicht mehr vermißt. Bei Toki hat der Käufer das Glück, ein aufwendig designtes, mit vielen Ideen angefülltes Spiel in die Hand zu bekommen, wie es in seiner Komplexität und Perfektion nur die großen Abteilungen japanischer Software-Firmen produzieren, die sich diesen Aufwand leisten können. Und nicht nur das: Die exzellente Programmierung der französischen Ocean-Abteilung (!) hat den ganz speziellen Reiz dieses so typischen Actionspiels erhalten und bringt den Spieler damit in den unverfälschten Genuß eines der genialsten Spiele der letzten zwei Jahre! ■

Michael Suck

Vorsicht am Berg!

Komplexität – und dennoch Riesen-Fun!!!! *Fotos (4): Amiga*

TOKI zeigt, wo's lang geht . . .

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	11
Motivation	11
Preis/Leistung	11

»GENIAL«

Moment mal . . .

. . . Etwas hat sich getan. Damit Ihr unsere Testergebnisse noch schneller überblicken könnt, haben wir die Wertungskästchen erweitert. Ab sofort gibt's einen abschließenden Kommentar zur Spielqualität. Sechs Abstufungen sagen Euch sekundenschnell, woran Ihr seid. Wie das im einzelnen aussieht, und welche Spiele bei uns im Moment am beliebtesten sind, erfahrt Ihr unten.

Von 0 – 12 reicht unsere Wertungsskala. Je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jede Spielekategorie hat ihre eigenen Kriterien. Sie sind auf den beiden Inhaltsseiten aufgeführt. Allen Kategorien gemeinsam ist die „Endnote", das Preis-/Leistungsverhältnis. Die Note 12 bedeutet schlichtweg perfekt und taucht dementsprechend selten auf.

Ab einem Preis-/Leistungsverhältnis von 10, mit hohen Noten in den einzelnen Kriterien, wird der ASM-Hitstern verliehen. Nur fantastische Spiele, an denen auch technisch gar nichts zu bemängeln ist, bekommen dagegen das ehrenvolle Mega-Hit-Prädikat.

Haut uns ein Spiel dermaßen vom Hocker, daß wir es Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Urteil schlicht: **GENIAL**. Dieses Teil muß man haben. **PRIMA** sind Hits oder Fast-Hits – gute Spiele, die man unbedingt anschauen sollte.

Schwieriger wird's beim Urteil **BRAUCHBAR**. Im Programm steckt meist eine gute Idee, die Umsetzung allerdings ist durchschnittlich. Solide, ohne Höhenflüge, aber für Freunde des betreffenden Genres sicher spielenswert.

Nun geht es rapide bergab. Ein **DÜRFTIG**es Programm bietet Magerkost. Noch ist die Schwelle zum Neuformatieren aber nicht überschritten.

PEINLICH spricht eigentlich für sich. Ein Ausrutscher des Herstellers, um den man einen weiten Bogen machen sollte. Der absolute Tiefpunkt: **MIES**. Grausam, schlimmer geht's nicht. Nicht in die Hand nehmen! Wir haben Euch gewarnt. Das mieseste Machwerk jeder ASM wird natürlich weiterhin zum Flop des Monats gekürt. ■

ev

Wir wissen nicht, was diese jungen Leute empfehlen. Die Horror Sisters legen Ihnen ihre Top Five an's Herz:

Mats	Eva
Maupiti Island (ST)	Eye of the Beholder (PC)
Sorcerers get all the Girls (PC)	The Final Fantasy Legend (Gameboy)
Turrican II (Amiga)	Sorcerers get all the Girls (PC)
Motocross Maniacs (Gameboy)	The Dark Heart of Uukrul (PC)
Eye of the Beholder (PC)	Mickey Mouse (Sega Mega)

Ein guter Fang

OUTZONE

System: Atari (Amiga folgt), **empf. VK-Preis** ca. 75 DM, **Hersteller:** Lankhor, Paris, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Der Weg ist blockiert

Irgendwann in einer fernen Galaxis. . .ein Raumschiff gleitet durch das All. Die Steuerung ist defekt, es verfügt weder über Schutzschild noch Waffen. Überall lauern Hindernisse und Feinde, um ihm dem Garaus zu machen. Dort, da seid noch Ihr! Euer Raumschiff ist „scharf" bewaffnet und kann den defekten kleinen Bruder seinen Weg durch 28 Level ebnen. Doch dies ist nicht so einfach, denn bei OUTZONE warten viele Hindernisse darauf, von Euch beseitigt zu werden. Die meisten müßt Ihr mit der Spitze des Raumschiffes treffen – das Dumme ist nur, daß diese Symbole tragen, wobei jeweils zwei Steine mit gleichem Symbol getroffen werden müssen.

Teleports und einige Extrawaffen unterstützen Euch zwar bei Eurer Mission, doch das defekte Raumschiff steuert weiter unhaltsam dem nächsten Hindernis zu. Also zurückfliegen und es in eine neue Flugbahn lenken (einfach drübersteuern und „Feuer"), Joystick in gewünschte Richtung drücken und wieder „Feuer", um es wieder loszulösen, denn habt Ihr es einmal angeloggt, so könnt ihr Eure Geschwindigkeit nicht korrigieren und seid sozusagen ganz auf Euer Anhängsel angewiesen.

Es gibt noch viele weitere Features bei diesem Game, die Ihr beim Spielen aber schnell in den Griff kriegen werdet. Technisch haben das die Jungs von LANKHOR hervorragend in den Griff bekommen: Feines Scrolling, beim Berühren der Hindernisse gibt es eine Erschütterung, hübsch animierte Sprites. Die Explosion eines Raumschiffes (deren gibt es fünf am Anfang) ist zwar nicht sehr „gewaltig", aber bekanntlich ist ja im Weltall auch kein Sauerstoff, sprich: Wo keine Luft, da kein Feuer.

Der Sound soll bei der Amiga-Version besser werden als beim Atari (hier klingt sie eher nach C-64 in schwächeren Tagen), aber entscheidend ist ja bei einem Action-Spiel die Motivation, der Spielablauf. Und diese Wertung allein reicht schon, um den Hitstern zu rechtfertigen. Wer eine gelungene Mischung von Action und Strategie sucht, der macht mit OUTZONE sicher einen guten Fang. ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG VON 0 bis 12

Kriterium	Wertung
Grafik	10
Sound	4
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

Kampf den Zhodani!

MEGA-TRAVELLER

System: PC (512 KByte, Grafikkarten), Amiga (1 MByte, beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** Empire Software, Basildon, England, **Muster von:** Entertainment International, Basildon, England.

Lange hat es gedauert, bis EMPIRES Strategie-Rollenspiel MEGATRAVELLER über den großen Teich kam und schließlich in Deutschland verfügbar wurde. Der englische Vertragspartner *Entertainment International* behielt sich Änderungen am Spielprinzip vor. Jetzt sind die PC- und AMIGA-Versionen fertig. Hat sich das Warten gelohnt?

Es hat, aber nur für Fans. Tatsächlich ist nur das Kampfsystem geändert worden. Ähnlich *Hard Nova*, sieht man die Gefährten punktförmig von oben und löst ihre Schüsse in Blickrichtung aus. Den unübersichtlich bunten, blockhaften Bildschirmaufbau hat man leider beibehalten. Es vergeht schon einige Zeit, bevor man sich an die Maus-/Menüsteuerung gewöhnt hat. Die ist vor allem beim Verschieben und Tauschen von Objekten einfacher als die Tastenfummelei.

Megatraveller ist komplett ins Deutsche übersetzt worden. Es läßt sich auf der Festplatte installieren, fragt aber bei jedem Spielbeginn ein Wort aus dem Handbuch ab. Die taschenbuchdicke Anleitung enthält noch ein Glossar, Bilder und Angaben zu den wichtigsten Ausrüstungsgegenständen und Kopfgeldjägern des Spiels. Eine in Hexagone aufgeteilte Karte des (Kriegs-)Schauplatzes mit den wichtigsten Routen und Merkmalen liegt der Packung bei.

Megatraveller ist die Weiterentwicklung des *Traveller*-Rollenspiels von *Marc Miller*, das vor allem in den USA eine nimmermüde Fangemeinde hat. Wir schreiben das Jahr 5018. Die zwei größten menschlichen Gesellschaften, das Zhodanireich und das Dritte Imperium, wachsen aufeinander zu. Überlappende Gebietsansprüche führen zu wiederholten Konflikten. Die Zhodani nutzen ihre ESP-Fähigkeiten hemmungslos aus und verachten die künstlerischen Imperiumsbewohner. Die erscheinen ihnen lächerlich schwach und dekadent.

Die Auseinandersetzungen werden mit immer raffinierteren Mitteln geführt. Zu Spielbeginn befinden wir uns mitten im fünften Grenzkrieg. Eine Imperiumsagentin gibt uns Geheimunterlagen über eine Verschwörung der Zhodani. Mit deren Hilfe müssen wir den Verräter Konrad Kiefer überführen, um den Krieg zu Gunsten des Imperiums zu wenden. Ihr erschafft und steuert fünf Charaktere. Zum Warmspielen ist eine Gruppe vorgegeben.

Ihr könnt zahlreiche Spielstände speichern und zehn weitere Charaktere auf Vorrat erschaffen. Mehrere Dutzend Fertigkeiten und Eigenschaften sind dabei zu berücksichtigen, muß Eure Crew doch vielseitig eingesetzt werden. Einige Werte beeinflussen andere. So erlaubt erst ein hoher Bildungsgrad das Aneignen bestimmten Wissens. Wichtig sind auch (Dienst-)Alter, Rang und Sold der Mitstreiter. Vor so vielen Feinheiten muß selbst das eigenschaftsreiche *Bane of the Cosmic Forge* passen.

Leider hält das eigentliche Spiel nicht, was die Auswahl verspricht. Die verästelten Zusammenhänge der Merkmale machen sich erst recht spät bemerkbar. Um so vordergründiger wirkt die Geschichte, die sich doch so spannend anließ. Grafisch gleichen sich die Amiga- und PC-Version auf's Haar: Bunte, ermüdende Fenstervielfalt, kantige Animationen. Auch die Geräuschkulisse ist, gemessen am Stand heutiger Technik und der langen Entwicklungszeit, enttäuschend. Da raucht, kracht und ratscht es, als gäbe es keine Soundkarten und Musikprogramme.

Megatraveller ist nur Fans mit viel Zeit zu empfehlen, zu gebremst ist der Spaß. Dafür hat man eine ganze Weile an seinem Auftrag zu knobeln. Leseratten wird's allemal ansprechen! ■

Eva Hoogh

MT kommt komplett in Deutsch *(Foto: PC)*

Wo ist Konrad Kiefer? *(Foto: PC)*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

	Amiga/PC EGA
Grafik	7/7
Steuerung	8
Handlung	9
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

Das Schweigen der ASM-Redakteure/Innen

Softes Scrolling, hübsche Grafik.

Blowy pumpt die Gegner auf (Foto: ST).

MONSTER BUSINESS

System: Atari ST (getestet), Amiga, C-64 (Mitte Juli), **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark (16 Bit), ca. 45 Mark (C-64), **Hersteller:** Eclipse, 4802 Halle/Westf., **Muster von:** Hersteller.

Es geschah am 21.05.91. 16.29 Uhr – beinahe Feierabend. Uli freute sich auf den oberfiesen Kinostreifen, „Das Schweigen der Lämmer", weniger blutig hingegen sollte die Geburtstagsfete ablaufen, zu der ich eingeladen war. Uli saß also in Gedanken schon im Kino, ich überlegte krampfhaft, wie man denn wohl das besorgte Geschenk am originellsten verpacken könnte, als sich plötzlich die Eingangstür des Tronic-Verlages öffnete. Die beiden Gestalten, die da in der Tür erschienen, sorgten just dafür, daß wir unsere Freizeitgedanken wieder in die unterste Schublade steckten: Marc Rosocha (Mr. Eclipse) und Holger Flöttmann (Mr. Ascon).

Logische Schlußfolgerung: Die Lämmer schwiegen wirklich, das Geschenk erreichte das Geburtstagskind unverpackt. Ich hoffe Ihr wißt das zu schätzen, denn auch Uli und ich wußten den Besuch von Marc und Holger zu schätzen. Immerhin hat Marc erst kürzlich *Wings of Death* abgeliefert – einen Titel erster Sahne! Demzufolge lohnte es sich, den beiden zuliebe die reguläre Arbeitszeit um zwei Stündchen zu verlängern.

Monster Business heißt das jüngst fertiggestellte Werk. Es ist kein extravagantes Programm, aber dennoch technisch gelungen.

In „Tooltown", dem Ort der Handlung, muß es ähnlich aussehen, wie bei uns in Eschwege – zumindest was die Baustellen betrifft. Allerdings ist dort etwas passiert, was wir für uns nicht hoffen wollen: Fiese Monster sind aufgetaucht und haben den Bauarbeitern sämtliche Werkzeuge geklaut. Was das Faß zum Überlaufen bringt: Jetzt treiben sich die Strolche auch noch auf den Gerüsten herum und legen somit alles lahm. Aus dieser Story folgert sich eine schmackhafte Mixtur aus Ballerei und Jump 'n' Run. „Blowy", der Held, wird von der Bauleitung angeheuert, um die diebischen Elstern mittels einer Luftpumpe aufzupumpen und sie somit wehrlos zu machen und zu beseitigen.

Diese Aktion findet in insgesamt 45 kunterbunten Leveln (drei Grafik-Sets, aus denen dann jeweils 15 Level aufgebaut sind) statt, die wir dem „Enchanted Land"-Grafiker zu verdanken haben. Deren Schwierigkeitsgrad steigt in gesunder Staffelung an.

Das Spielgeschehen selbst sieht nun folgendermaßen aus: Blowy klettert auf Rutschen und Plattformen herum und muß versuchen, die Monster zu erwischen, um sie dann sogleich aufzupumpen. Prall gefüllt steigen sie dann in luftige Höhen auf. Blowy hat zudem noch die Möglichkeit, die Kerle im Schwebezustand anzuschubsen, um sie so horizontal aus dem Level heraus zu katapultieren – alles im Weg Stehende wird dabei mit weggerissen. Es können also gleich mehrere Fliegen mit einer Klappe geschlagen werden, vorausgesetzt, es wird in einem taktisch klugen Moment geschubst.

Nebenbei gilt es, die aus den aufgepumpten Monstern herausfallenden Bonusobjekte einzusammeln, damit am Schluß die Punktzahl stimmt. Da die Monster haufenweise auftreten, ist Blowys Job nicht gerade einer von der mageren Sorte. Um schon gleich zu Anfang die totale Verzweiflung zu vermeiden, wurden vier Continues eingebaut.

Nicht nur über den später hohen Schwierigkeitsgrad – der langen Spielspaß garantiert – werden sich viele freuen, sondern auch über die technische Brillanz des Games. Das vertikale Scrolling ist sogar auf allen STs absolut soft. Die Gegner sind gut animiert und vor allem intelligent. Außerdem wurden acht verschiedene Musiken in dieses Game eingearbeitet, die modular durchlaufen, unabhängig davon, welchen Level man erreicht hat. Ebenfalls ist eine Highscoreliste vorhanden, die selbsttätig abspeichert.

Mit diesem Game hat das Softwarehaus Eclipse gute Arbeit geleistet. Es lohnt sich auf jeden Fall mal reinzuschauen! ■ *Sandra Alter*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

Eine Legende für die gute Stube

MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE

System: PC (640 KByte, EGA/VGA, Ad Lib- oder Roland-Soundkarten), **empf. VK-Preis:** ca. DM 90, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Hersteller.

PC-Besitzer dürfen sich freuen: Sie kommen ab sofort in den Genuß gehobenen Pistenvergnügens. Mario Andretti, US-Fahrer mit Legendenstatus, lieh den Engländern seinen Namen für das lang erwartete Rennspiel. Auch mit Rat aus seiner langjährigen Erfahrung geizte er nicht. Ob Formel 1, ob Stock Car-Rennen, Andretti ist sie alle gefahren. Nun wird der Start auch in der guten Stube freigegeben. Das Spiel läuft ab DOS 2.1, mit EGA oder VGA-Karten und läßt sich auf die Festplatte bannen. Netterweise spendierte EA ihm Modi für ein *und* zwei Laufwerke. Allerdings gehen Ladezeiten und Diskettenschaufelei dabei arg auf die Nerven. Richtig flott fährt es sich auch erst ab (mindestens) einem '286er AT. Ladeanweisungen und das noch englische Handbuch lassen keine Fragen offen.

Andretti selbst kommt in einem ausführlichen Interview zu Wort. Ein Poster mit Fotos von Wagen, die Andretti während seiner Karriere gefahren hat, dient der Sicherheitsabfrage zu Spielbeginn.

Vom Hauptmenü aus beginnt man Übungsfahrten, seine Rennkarriere und sucht je nach Geldbeutel bzw. Sponsor neue Rennstrecken aus. Hier kann man Spielstände (mit Namen, Siegen und gegenwärtigem Kurs) speichern oder laden, ein Hilfsmenü aufrufen und natürlich das Spiel beenden.

MARIO ANDRETTI: Ganz klein fängt man mit einem Sprint Car an.

Per Paniktaste „Escape", bzw. Control + Escape, gelangt man stets ins Hauptmenü zurück. Eine Vielzahl von Optionen versüßt den Rennalltag. Man kann jederzeit pausieren, zwecks schnellerer Grafik die Details herunterstellen oder im Notfall flugs die „Boß"-Taste (F 10) drücken... Sechs Blickwinkel beim Replay gehören schon ebenso zum guten Ton wie die Möglichkeit, Musik und Geräusche einzeln an- oder abzuschalten. Leider ist letzteres anzuraten. Was die Programmiertruppe *Distinctive Software* an Geräuschkulisse aufgebaut hat, ist denkbar dürftig. Weder der PC-Lautsprecher noch die Roland- oder Ad Lib-Soundkarten werden annähernd ausgenutzt – einmal Nachsitzen, bitte!

Jedes Training auf den vier wählbaren Strecken umfaßt fünf Runden. Bricht man einen Rundenrekord, wird die neue Bestzeit anschließend aufgeführt. Man kann sich in aller Ruhe mit den Eigenheiten der verschiedenen Autotypen vertraut machen. Dabei helfen nicht nur die Gewichts-, Querbeschleunigungs- und Höchstgeschwindigkeitsangaben, sondern auch die Wiederholfunktion nach einer Kollision.

Später werden sechs Rennserien auf insgesamt einem Dutzend Kursen gefahren. Ihr beginnt bescheiden mit Sprint Cars. Bald erlauben Preisgelder und Verträge aber den Aufstieg über die modifizierten Renner zu den berühmten Stock Cars. Den Erfolgreichen winken dann die Prototypen-Meisterschaft, die Formel 1 und schließlich die Indy-Serie.

Nachdem man einen Fahrernamen gewählt und einen Sponsor gefunden hat, werden Saison- und Rennplan vorgestellt. Vor jeder Fahrt werden der Kurs in schräger Draufsicht gezeigt, Rundenzahlen und Gewinnmodus erklärt. Abschließend gibt der Meister persönlich noch Rat mit auf den Weg. Je sechs Wagen treten gegeneinander an. In den Sprint- und Modified-Serien gelangen die schnellsten drei Fahrer des Heat-Rennens automatisch in das Feature-Rennen. Dort geht es um Titel, Geld und Punkte. Wer im Heat nicht unter den ersten drei landet, kann sein Glück im Consolation-Rennen noch einmal versuchen. Auch dessen drei Beste gelangen in den Haupt-Lauf. Je besser man sich plaziert, desto weiter hinten beginnt man das Hauptrennen. Anders bei den vier restlichen Serien: Hier plaziert man sich mit besserer Qualifikationsrunden-Zeit weiter vorn. Punkte gibt es nicht nur für Siege, sondern auch für Pole Positions und Rundenführung.

Während des Laufs zeigt der Hauptteil des Bildschirms die Strecke vor Euch. Oben ist ein kleines Rückspiegel-Fenster, unten links die Strecke aus der Vogelperspektive mit Position aller Wagen eingefügt. Am unteren Bildschirmrand sind das Steuer mit Lenkausschlag, Eure Geschwindigkeit und Anzeigen untergebracht- eine klassische, zweckmäßige Anordnung.

Die Joysticksteuerung erweist sich rasch als angenehm und flüssig. Wer aber Fingerübungen mit noch präziseren Lenkergebnissen vorzieht, darf auch die Tastatur malträtieren. Eine wirksame Kombination ist z.B. die Powerbremse: „A" + „S" führt uns quietschend durch die Kurve. Vorsicht bei Wandberührung: Sie lädiert die Reifen und vermindert die Renngeschwindigkeit.

Reparaturen und Reifenwechsel müssen vom Fahrer bezahlt werden. Ist ein Boxenstop fällig, sollte man auch gleich tanken. Das kostet weniger Zeit als ein zweiter Halt.

Leider entsprechen die stark stilisierten Rennstrecken, Gegner und Randbebauung nicht den hochgesteckten Erwartungen. Während die Zwischenbilder feine Übersichten der Rennstrecken oder stimmungsvolle Ausschnitte bieten, ist auf der Piste selbst nur grob Abgestuftes zu sehen. Freunde des Vorgängers *Indianapolis 500* werden kaum Verbesserungen entdecken. Einwandfrei ist dagegen die Animation – schnell vergißt man ob der rasanten Fahrt die einfache Umgebung.

Von Ascot Park über Laguna Seca bis nach Hockenheim führt uns der Rennzirkus. Jede der zwölf amerikanischen und europäischen Strecken wird im Handbuch vorgestellt. Ausführliche Tips zum jeweiligen Fahrverhalten erleichtern die Rennen so, daß wirklich nur Verzweifelte spicken sollten. Die Beschreibung der Rennstrecken sollte man sich indes zu Gemüte führen. Hier erfährt man die Höhe der Preisgelder, die Rundenzahl und Punkterechnung, und ob ein Boxenstop möglich ist.

LAP 1 OF 5
47.7
092 MPH

Die Banden können für die Reifen tödlich sein. Also: Saubere Kurven fliegen und nicht anrempeln!
Fotos (3): PC (VGA)

Mario Andretti braucht seine Patenschaft nicht zu bereuen. Selten hat ein Rennspiel trotz einfacher Grafik und mageren Tönen so viel Spaß gemacht. Wären diese besser, hätte „Andretti" sogar Aussichten auf den ASM-Hit des Monats. So aber ist es knapp an einem Hitstern vorbeigeschrammt. Dennoch: Wer *Indy 500* liebte, wird an diesem PS-Vergnügen kaum vorbeikommen. Allen „Neuzugängen" sei es ohnehin wärmstens empfohlen.

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	
.... EGA/VGA	6/7
Sound .. PC/Ad Lib	4/5
Realitätsnähe	8
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

Future-Tennis

STORM-BALL

System: Amiga (getestet), Atari ST, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Millenium, **Muster von:** Hersteller.

In fünfzig Jahren würde Boris wahrscheinlich STORMBALL spielen. Doch was darf man sich darunter vorstellen? Zwei Spieler stehen sich auf dem Spielraster gegenüber und müssen den Ball in die Hälfte des Gegners spielen. Die Felder, die der Ball überfliegt, bevor er wieder gefangen wird, ergeben die Punkte. Die Spieler bewegen sich nicht etwa zu Fuß, sondern auf einer Art Hoverboard, das sie knapp über dem Boden schweben läßt. Auch der Ball wird von einem Kraftfeld in der Schwebe gehalten. Man muß den Ball also so in die gegnerische Hälfte spielen, daß er vom Gegner nicht gefangen werden kann. Solange man erfolgreich wirft und fängt bleibt man am Spiel und kann punkten.

Ein paar Features machen dieses Game besonders interessant: Zum Lieferumfang gehören zwei Disketten, damit man auf zwei Compis, die mit einem Kabel verbunden sind, gegeneinander spielen kann. Aber auch wenn nicht zwei Computer verfügbar sind kann man gegen einen Gegner aus Fleisch und Blut antreten, dann allerdings im Splitscreenmodus. Sollte einem die Form des Spielfeldes nicht gefallen – kein Problem, denn es läßt sich in einem Editormodus nach eigenen Vorstellngen stylen. Gesteuert wird mit Tasten oder Stick, beides geht problemlos. Die Grafik ist sehr gut gemacht, das Scrolling ist seidenweich und sehr schnell. Auch der Sound kann überzeugen – sowohl die Spielgeräusche als auch die Musik sind vom Feinsten.

Nachdem man seinen Namen eingegeben hat und sich einen Gegner ausgesucht hat, könnte es eigentlich losgehen. Zuerst jedoch begenet man aber vor dem Stadion einem recht dubiosen Typen, der einem Wetten anbietet. Auch diese Sequenz ist sehr schön gestaltet. Sodann findet man sich im Stadion wieder, und das Spiel beginnt. Ich hatte in der Anfangsphase ein paar Orientierungsschwierigkeiten, die jedoch nach einigen Matches überwunden waren.

Den Zweispielermodus mit zwei Compis konnten wir leider nicht antesten, da einige unserer Maschinen zur Zeit leider in Reperatur sind. Ich kann mir allerdings lebhaft vorstellen, daß es sich hierbei um das ansolute Highlight des Ganzen handelt. Vielleicht später mehr davon. Bis dahin . . . keep on playing! ■

Dirk Fuchser

Boris im Metall-Outfit *(Foto: Amiga)*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

Spitzenpower im Quintett

POWER UP

System: Atari ST (Farbmonitor), Amiga, C-64, Spectrum, Amstrad, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM (16-bit) und 65 DM (8bit), **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Ganze 100 DM verlangt BOMICO für seine neueste Compilation, die fünf bekannte OCEAN-Produkte beinhaltet, die eigentlich jeder kennen müßte.

ALTERED BEAST schimpft sich das schwächste Game der Sammlung. Machte das Programm schon in der Spielhalle eine spielerisch miserable Figur, so ist es auf den Computer-Systemen noch schlimmer geworden. Ruckelgrafik und einschläfernde Wirkung bietet dieses Spiel zur Genüge.

Wesentlich besser ist da die Umsetzung von CHASE H.Q. geworden, wenngleich mir dieses Game auch nicht so sonderlich gefällt. Wer aber auf Verbrecherjagden mit einem schnellen Flitzer steht, der wird großes Gefallen hieran finden. Allerdings nur auf 16bit, denn die 8bit-Fassungen waren eher schlecht als recht.

Ein Glanzpunkt der Compilation ist TURRICAN von Rainbow Arts. Zwar ist inzwischen der bessere Nachfolger erschienen, doch trotzdem gehört Turrican noch immer zu den besten Action-Games seiner Klasse. Egal, ob auf Amiga oder ST, C-64 oder Schneider, Turrican bietet auf jedem System handfeste Action.

Allererste Sahne ist X-OUT, ebenfalls von Rainbow Arts. Bei diesem horizontal scrollenden Ballerspiel geht's wirklich zur Sache. Und dies in jeder Hinsicht: Die Grafik und der Sound gehören zum Besten, was auf sämtlichen Systemen bisher in diesem Genre erschien. Mein persönlicher Favorit ist RAINBOW ISLAND, der Nachfolger *Bubble Bobbles.*

Niedliche Grafik plus einem tollen Gameplay machen dieses Spiel zu einem Evergreen erster Güte. Nicht nur eines der besten Games seines Genres, sondern eines der besten Computerspiele sämtlicher Systeme überhaupt. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Gesamtnote 16bit	10
Gesamtnote 8bit	9

»PRIMA«

Money Money Money

STAR-TRADER

System: Archimedes, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** GEM Electronics, **Muster von:** Uffenkamp-Computer-Systeme, 4904 Enger.

Tja, money makes the space go round ..., aber bei STARTRADER von GEM ELECTRONICS geht es um mehr als nur ums Geldmachen. Ganz nebenbei muß man die Segmente eines Codes finden, die es der Erdbevölkerung möglich machen, den sogenannten „Armageddon Device" abzuschalten. Wenn dies nicht gelingt, fliegt der schöne, blaue Planet leider auseinander.

Eine nicht ganz einfache Aufgabe, wenn man bedenkt, daß es 112 Sternsysteme mit 800 Planeten zu durchsuchen gibt. Hierbei stellen Sonderausrüstungen, die es zu kaufen gibt, eine wertvolle Hilfe dar, womit wir wieder beim Kernpunkt wären, denn ohne Moos nix los. An den Zaster kommt man durch den Handel unter den Planeten. Man kauft und verkauft und versucht dabei möglichst viel Gewinn zu machen, um endlich in den Besitz von Sonderwaffen, extrastarken Triebwerken und so weiter zu kommen. Der Handel gestaltet sich folgendermaßen: In der Nähe eines Planeten angekommen, steuert man die Raumstation an, wobei man das Dockingmanöver selbst auszuführen hat. Hierbei ist Vorsicht geboten, ruppiges Andocken verursacht Schäden, deren Beseitigung wiederum kostenintensiv ist. In der Raumstation klickt man das Icon „$" an und kann dann die Preise studieren. Wasser zum Beispiel ist auf Wasserwelten recht günstig, auf Wüstenplaneten naturgemäß viel teurer. Wenn man auf einem Wasserplaneten ist, knallt man sich den Laderaum mit Wasser so voll, wie es die Finanzen erlauben, fliegt dann zu einem Wüstenplaneten, um das kostbare Nass wieder zu verhökern.

Diese ganze Bereicherungsaktion könnte so einfach sein, wenn, tja wenn der böse Feind nicht wäre. Diese unangenehmen Zeitgenossen haben nämlich die Unart, friedliche Handelsschiffe anzugreifen. Man ist zwar nicht ganz schutzlos, aber die Jungs schaffen es immer wieder, größere Schäden zu verursachen, deren Reparatur dann den schönen Profit wieder auffrißt. So geht das Geld dann in die Auffrischung der Schutzschilde, die Beschaffung von neuen Photonentorpedos oder einfach für neue Energie drauf.

Zu jedem Menüpunkt gibt es noch viele Besonderheiten, auf die ich hier nicht im Einzelnen eingehen will. Die Grafik geht in Ordnung, bleibt aber nach meiner Meinung hinter den Möglichkeiten des Archimedes zurück. Der Sound ist ganz o.k., wenn auch nicht üppig. Die Bedienung geschieht größtenteils per Maus, was an einigen Stellen etwas umständlich ist. Der Anleitung muß ich jedoch das Prädikat „ungenügend" verleihen: sie ist in Englisch abgefaßt und viel zu unausführlich.

Nicht zuletzt wegen der unzureichenden Anleitung wird man recht lange brauchen, um die Rätsel des Universums zu lösen. Langer Tüftel- und Weltraumspaß ist nahezu garantiert.

Dirk Fuchser

Und wieder ein Elite-Clone.

Wie immer gibt es viel einzustellen.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	9
Anleitung	4
Spielablauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

DRACHENFUTTER

HEART OF THE DRAGON

System: Amiga (ab 512 KByte, 1 MByte aber zu empfehlen), **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** Avatar Consulting, Kalifornien, USA, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Es klang alles so gut. Bösewicht Li-Kuan hat die Welt unterjocht, seine Drachen-Statthalter führen ein Schreckensregiment. Er selbst bedient sich fremder, unbegreiflicher Technologie, an der manch' unerschrockene Held verendete. Sogar am heiligen Drachen der Psi-Mönche hat Li sich vergriffen. Ein Fauxpas, den Ihr als aufrechter Dao-Zen des Ordens nicht verzeihen könnt. So macht Ihr Euch, wahlweise begleitet von einem menschlichen Mitstreiter, auf den beschwerlichen Weg, dem Bösewicht das Handwerk zu legen.

Welch' herrliche Fernost-Fantasy, schmunzelt man und legt HEART OF THE DRAGON in sein AMIGA-Laufwerk ein. Doch schnell kommt die Ernüchterung. Ein Prügelspiel ist's, das uns in der Märchenwelt erwartet.

Nach *Obitus*-Art werden die Landschaft und mögliche Wege nach den vier Himmelsrichtungen dargestellt. Eine Textleiste gibt Kommentare dazu ab und warnt vor bevorstehenden Kämpfen. Die entfalten sich vor prachtvollen Kulissen (alle Achtung, nie sind Kloppereien vor so schönem Hintergrund abgehalten worden!) aus Seitenansicht. Ihr habt nach bester Nahmkampfart mehrere Sprung-/Tritt-Kombinationen, sowie später einige Zusatzwaffen zur Verfügung. Scheitert Ihr, ist das Spiel vorbei und wird umständlich neu geladen.

Zäh und ohne musikalische Inspiration tritt man sich voran. Der Schwierigkeitsgrad ist mittelhoch angesetzt. Man kann versuchen, die Gegner zu bestechen oder vor Kämpfen zu fliehen. Beides gelingt allerdings selten. Die Gegner bedienen sich interessanter Waffen, reizvoll vor allem durch ihre Optik. Grafikfans sollten sich die herrlichen Bilder und interessanten Sprites zumindest einmal anschauen. Ansonsten ist das Spiel von AVATAR CONSULTING nur hartgesottenen Hobbyprüglern zu empfehlen. ■

Eva Hoogh

Für Hobbyprügler.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	4
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	5

»DÜRFTIG«

Chuck at his best

CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Hersteller.

Tja, der gute alte Chuck hat sich verändert: was war er doch früher für ein friedliches Kerlchen. Er brachte uns das Fliegen bei, ohne daß auch nur ein Schuß abgefeuert wurde. Aber das schien sich wohl nicht so gut zu verkaufen, wie die Games, in deren Verlauf der Feuerknopf eine tragende Rolle spielt. Und Hand auf's Herz: wenn man Ballern darf, macht's doch gleich doppelt so viel Spaß.

Also haben sich ELECTRONIC ARTS und Chucky zusammengesetzt und einen wahrlich köstlichen Flugi für die Ballersüchtigen entworfen. Und wie das so mit allen Produkten ist, auf denen Chuck Yeagers Name steht, ist es auch mit diesem: echt Spitze. Klar, Training ohne Feindeinwirkung ist hier auch möglich, und wie das immer schon so war, auch hier wieder mit einer ganzen Reihe von Maschinen, die man sich aussuchen kann. Ansonsten sind die Kampfmissionen in drei Bereiche aufgeteilt: zweiter Weltkrieg, Koreakrieg und der Vietnamkrieg. (Echt viel Krieg in einem Satz) Damit das Ganze jedoch nicht zur proamerikanischen Propaganda verkommt, ist es möglich, zu jedem Szenario verschiedene Missionen auf Seiten beider Konfliktparteien zu spielen, und das in verschiedenen Schwierigkeitsgraden. „Fly patriotic", dachte ich mir und habe mich in einer umfangreichen Trainingssitzung erstmal mit der guten alten FW-190 (Focke-Wulf) vertraut gemacht. In dem Irrglauben, daß meine vielen Simulatorstunden und die Trainingssession ausreichen würden, machte ich mich dann daran, Schweinfurt zu verteidigen (es handelt sich bei dieser Mission um den historischen Angriff auf die Stadt). Dann bin ich buchstäblich aus allen Wolken gefallen – so was von schwierig habe ich bis dato noch nicht erlebt. Macht aber nichts, das steigert nur die Motivation. An dieser Stelle vielleicht ein kleiner Rat an Flugineulinge: Nicht verzagen, irgendwann klappt es schon.

ASM Hit

»Yeager 91 – das Beste, was ein Flugi werden kann«

Technisch gesehen, stimmt hier alles: Grafik vom Allerfeinsten, der Sound ist auch gut (mit Sound-Blaster), und der interne Sound kann sogar als sehr gut bezeichnet werden (relativ natürlich). Das Scrolling ist ebenfalls in der Spitzengruppe anzusiedeln. Das Handbuch lag uns nur als Rohfassung vor, ließ aber schon erahnen, daß die endgültige Version beispielhaft werden wird. Anmerkungen zur Geschichte, wie auch die technischen Details aller beteiligten Maschinen, fehlen hier ebenso wenig wie ein Interview mit Chuck, leider alles nur in Englisch.

Während des Fluges steht einem, so man es wünscht, Chucky immer wieder mit einem guten Rat zur Seite; so ähnlich wie Obi Wan Kenobi Luke Skywalker beim Anflug auf den Todesplaneten hilft. General Yeager macht den Piloten darauf aufmerksam, wenn sich eine Feindmaschine an ihn hängt, oder er warnt vor einem möglichen Überziehen der Maschine, nicht ohne einem gleich die passenden Gegenmaßnahmen mitzuteilen. Ein weiteres Feature dieses Programms ist der Zoom, der in fünf verschiedenen Vergrößerungen zur Verfügung steht. Um den hohen Schwierigkeitsgrad auszugleichen, stehen ein paar Optionen zur Verfügung: Unverletzbarkeit, endlose Munition, leichtes Zielen, leichtes Landen und dergleichen mehr. Mir geht es aber so, daß ich mich nicht über einen Abschuß freuen kann, der unter den Bedingungen der Unverletzlichkeit gelungen ist, aber das ist vielleicht Geschmackssache. A propos Geschmack: man möge mir meine offensichtliche Freude an diesem Spiel nicht zum Vorwurf machen – es handelt sich hierbei nicht um Kriegsverherrlichung, sondern um die reine Freude am Spiel. Überdies bin ich durchaus in der Lage, Spiel und Wirklichkeit auseinanderzuhalten. Allen anderen, den es genauso geht, kann ich dieses Game nur wärmstens ans Herz legen, es ist bestimmt keine Fehlinvestition. Ach ja, der oben angegebene Preis ist noch nicht das letzte Wort, genaueres wird man sehen, wenn das Spiel im Handel erhältlich ist. (Ende Mai war wohl angepeilt) Bis dahin könnt Ihr die Fliegerhaube noch mal einfetten, die Brille putzen und den Seidenschal noch mal waschen... ■

Dirk Fuchser

Feind auf Sechs Uhr – cool bleiben!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	11
Sound	10
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Preis/Leistung	11

»GENIAL«

FEED BACK

Briefe an die Redaktion

Der Doktor und sein Mahnmann

Kaum ein Brief hat jemals so viele erboste Reaktionen seitens der Leserschaft hervorgerufen, wie der des angeblichen 'Dr. Mahnmann'. Wir sind der Sache spaßeshalber nachgegangen. Ergebnis: Herr Mahnmann existiert nicht. Irgend jemand hat mal wieder gemeint, er müßte unbedingt. . . nun gut. Ansonsten sind wir wieder mitten in der Produktion einer neuen ASM, und tagtäglich wird mir bewußt, daß ich einen langen Urlaub mehr als nur verdient und nötig habe. Ja. Und wie ich das sehe, krieg' ich den auch, aber in diesem Vorwort nicht die Kurve, aber das wird sich noch zeigen. Apropos Kurve: Kürzlich wär's in einer regnerischen Nacht fast wieder einmal soweit gewesen, daß ich mit meinem neuen Wundergefährt von der Gasse gehopst wäre. Gerade nochmal gutgegangen. Des weiteren hab' ich mir fest vorgenommen, mich wieder sportlich zu betätigen – vielleicht machen wir irgendwann mal einen ASM-Wohltätigkeits-Marathon. . . aber bis dahin fließt sicher noch viel Wasser die Werra runter – und viel Tinte aus Euren 'Federn'. Hier nun wie immer unsere Adresse:

**ASM,
Feedback,
Postfach 870,
3440 Eschwege**

„Alibis"

Nach endlosen Diskussionen über okkulte Software, Raubkopien, Amiga-ST-Feindschaft, Gewaltspiele, pro und kontra Konsolen und noch vielem mehr scheint nun der Versandhandel an der Reihe zu sein. Wie sonst lassen sich die Briefe der letzten Zeit zu diesem Thema erklären. Meiner Meinung nach handelt es sich hierbei nur um ein weiteres Alibi fürs Raubkopieren. Meinereiner hat für seinen Atari ST (hochsollerleben) in den letzten zwei Jahren über 40 Originale gekauft. Und zwar samt und sonders bei Versandhändlern.

Daß es bei Originalen manchmal Probleme gibt, will ich überhaupt nicht abstreiten. In solchen Fällen wende ich mich direkt an die Software-Firma. Sämtliche Reklamationen wurden zu meiner vollsten Zufriedenheit erledigt. Einmal erhielt ich sogar einen Gutschein für ein Gratisspiel, weil ich eine Weile warten mußte. Und wenn sich die Lieferung eines Titels mal verzögert, liegt das meist daran, daß das Spiel für den ST noch nicht erschienen ist. Zum Schluß möchte ich noch an alle ST-Owner appellieren:

Nicht durch seitenlange Haßtiraden über den Amiga (in dem(r) ASM) bleibt der ST am Leben, sondern durch verkaufte Originalsoft.

Denn einzig die Anzahl von verkauften Titeln für den ST bringen die Software-Firmen dazu, weiterhin Spiele für den ST zu programmieren, oder es eben zu lassen. Trauriges Beispiel ist der Schneider CPC. Außerdem sind Raubkopien sehr stark mit Viren verseucht.

A.K.

(Anm. d. Red.: Hey, mal ein User, der nicht bis zum Erbeben auf die Versandhändler schimpft! Es scheint eben auch 'gute' Geschäftsleute zu geben.)

„Aufregung"

Ich will mich in diesem, meinem Brief aufregen über den Brief von „Dr. Waldemar Mahnmann"... Nein, fange ich anders an:

Der Anlaß meines Schreibens ist der Leserbrief im Feedback der Ausgabe 5/91. Ihres Blättchens von Herrn Dr. Waldemar Mahnmann. (Bla, bla, bla)

Ich habe ja nun, da ich die ASM schon eine Weile lese, schon einiges über das Thema gelesen, aber ich muß sagen, Waldi, oh pardon, Dr. W. M. hat dem Ganzen wohl eine ziemlich lächerliche Krone aufgesetzt.

Er hat es seinem Sohn persönlich (jawohl, persönlich, und nicht etwa per Telegramm) verboten, die ASM, die sich ja nun wirklich sehr zivil in solchen Angelegenheiten verhält, zu kaufen. Wie ich so was leiden kann!!! Ich finde das Titelbild der 2/91 zwar auch nicht sehr passend, aber ich renne auch nicht gleich zur BPS (so'n Riesenstuß!). Außerdem habe ich die Erklärung des Sachverhalts seitens der ASM mitgekriegt

und finde sie ganz einleuchtend. Eigentlich ziemlich unlogisch: Da verbietet der nette Mann seinem Sohn den Kauf der ASM, will dann aber auf die Reaktion im Feedback warten. Will er sich jetzt etwa jede Ausgabe im Laden durchlesen, oder was???

Dr. No

(Anm. d. Red.: Ist mir klar, daß jetzt noch weitere Kommentare zu Sandemann... äh, Waldemann... nee, Mahnewald... na, Ihr wißt schon, wen ich meine, angebracht wären, aber es kommen noch einige Briefe zu eben diesem Thema, die die Sache in ihrer Gesamtheit (oho!) gut ausleuchten. Kurz und gut: Wir äußern uns dazu nicht weiter!)

„Zu 'Demo-Dilemma'"

Es ist wohl klar, daß so ein Leserbrief *(der in der Überschrift genannte)* unserer (NEWLINE) Antwort bedarf. Merlin of ALPHA betont zwar, kein Lamer zu sein, doch in der ST-Scene ist er t o t a l unbekannt. Auch mit seinem Leserbrief (nur Lügen) wird er daran nichts ändern können. Außerdem behauptet Merlin, ein Kenner der Scene zu sein. Wenn das so wäre, wüßte er doch auch, daß NEWLINE 'ne Zeit lang in T.V.I. war, und sich erst vor einigen Wochen wieder komplett in NEWLINE zurückgefunden hat. Es ist auch komisch, daß man diesen Lamer noch nie auf irgendwelchen Computerpartys oder auf Messen gesehen hat.

Ich weiß nicht, wo dieser kleine Losergnom seine Infos herbekommt, denn wir klauen keine Sources und haben auch keine 200 Sourcedisks. Vielleicht ist er nicht richtig informiert, sonst wüßte er, daß die 200 Amiga-Sources (ja, das sind Sources für den Amiga) von unseren Freunden auf dem Amiga angeboten werden. Nun sieht man, daß die Amiga-User mehr Chancen haben, Sources „rauszuklauen", da diese auf dem Amiga wie Demos getauscht werden. Diese angebliche Sourcecode-Annonce hätte ich gerne mal in der ASM gesehen...
Zum Thema Musik: In unseren Demos waren 2 selbsterstellte Module (falls Du weißt, was das ist), und auch einige Stücke waren von uns gesampelt. Unser folgendes Demo wird alle bisher dagewesenen Demos weit übertreffen und selbsterstellte Sounds beinhalten. Die meisten (wenn nicht alle) Crews benutzen Sounds von Jochen, und er hat sich noch nie darüber beschwert.
Um alle Zweifel aus dem Weg zu räumen und um zu beweisen, daß wir keine Sources „klauen", ff. Vorschlag: Jeder (aber nur Coder von bekannten Crews) kann unter unserer Kontaktadresse in Bielefeld eine Sourcecodedisk von Ti Eytsch bekommen und sich selbst überzeugen. Na, ist das ein Vorschlag?

Tin, Ti Eytsch & X-Man

(Anm. d. Red.: Wollen wir hoffen, daß dieses kleine Gerangel damit beendet ist.)

„Zwei Fragen"

Ich hätte da nur einmal 'ne kleine Frage. Wo bekomme ich ein Adreßverzeichnis aller Softwarefirmen (und ihrer deutschen Distributoren) her? Das war's dann auch schon. Ach, noch was, wer ist eigentlich der hoffnungslose Fotograf, der das geniale Urwaldpicture von Uli in der 5/91 gemacht hat?

Tim

(Anm. d. Red.: Eine Liste beinahe aller deutschen Softwareproduzenten, -verteiler, -etc. ist in jeder ASM ganz hinten. Es handelt sich hierbei um unsere wunderbare Generalkarte – oft kopiert, aber nie erreicht! Das Foto hat HaJo gemacht. So ist es eben; auch ein kornes Find huhnt mal ein Blind!)

„Mahnmann-Verriß"

Als ich vorhin meinem Vater die ASM (5/91) aus der Hand gerissen habe und mich sofort in mein Zimmer verkrümelte, um das Feedback zu lesen, fiel mir der Brief von einem gewissen Dr. Waldemar Mahnmann auf, zu dem ich folgendes sagen möchte.

1) Eure Zeitschrift ist kein BLÄTTCHEN, sondern eine saugute Computerzeitschrift.
2) Ich bin der Meinung, daß jeder selbst entscheiden muß, ob er diese Zeitschrift liest, oder sie von seinem Sohn (17!!) lesen läßt, ABER ich finde es grotesk, wenn jemand (konkret: ein gewisser Herr Dr. Waldemar Mahnmann (Ist das Ihr echter Name??)), nur weil ihm ein Titelbild und eine Bildunterschrift nicht in das politische Zeitgeschehen paßt, gleich damit droht bzw. verspricht, die ASM für die Liste der jugendgefährdenden Schriften vorzuschlagen. Was soll denn da so gefährdend sein?? Ich habe nichts gefunden. Aber was noch viel schlimmer ist, in der nächsten Spalte zieht er gleich wieder den Schwanz ein, und macht den Antrag von der Leserschaft (also auch von mir) abhängig. Wenn Dr. W.M. schon die Leser erst so damit schockt (?!), dann soll er auch gefälligst dazu stehen, und nicht im gleichen Atemzug versuchen seine Haut zu retten.
3) So wie ich das mitbekomme, versuchen zur Zeit einige Leute die ganzen Kriegssimulationen und Games aus Eurer Zeitschrift zu verbannen. Ich kann diesem nicht zustimmen, da deren Begründungen einfach nicht haltbar sind. In irgendeiner Ausgabe schrieb zum Beispiel jemand: „.... und dann sitzen die Kinder am Computer und schießen mit Panzern, Düsenjägern und Schiffen Menschen ab....".
Kann mir mal bitte jemand erklären wie ich mit einem Computergame Menschen töten kann? Ich besitze selber solche Simulationen, aber ich habe noch nie ein schlechtes Gewissen bekommen, weil ich ein SPRITE, das zwar wie ein Mensch aussah, abgeschossen habe. Ich vertrete die Meinung, daß Ihr solche Games weiterhin testen sollt. Wer will kann ja die Seite entweder ausreißen, verbrennen oder nicht lesen.
(....)

The Water-Rat

(Anm. d. Red.: 3.) ist inzwischen abgegessen. Drinnen bleiben sie!)

„Red Umsatz"

Ohne große Worte zu verlieren, komme ich gleich zur Sache. Es handelt sich um den Brief „Cracken und mehr" von The Magic Shadow. Wie Uli ja bereits angemerkt hat, programmiert RED SECTOR ein Spiel. Da ich von Cracken, Programmieren (nur Basic (würg)) und dem Schreiben von Demos keine Ahnung habe, stellt sich mir nun die Frage, was die Jungs (Mädels) von Red Sector mit dem fertiggestellten Spiel machen. Verkaufen sie es an Firmen (Softwarehäuser), die es dann weiterverkaufen oder läuft das Spiel dann

unter Shareware oder PD (wohl kaum, denn wer ein Spiel mit soviel Aufwand und Liebe wie Red Sector programmiert, will auch etwas dafür haben).
Könntet Ihr mir auf diesen Brief im Feedback eine Antwort geben, da ich an diesem Thema heiß interessiert bin.
PS.: Macht weiter so!

Meinennamen Sagichauchnicht

(Anm. d. Red.: So, ich ruf' jetzt erst mal Delta an. Nach Klärung der Fragestellung sagte D. zuerst 'auf dem Müll schmeißen', was dann aber von einem 'Shareware? So blöd bin ich nicht!' gefolgt wurde. Recht hat er, und jetzt sehe ich mich genötigt, als Beleg eine alte Geschichte wieder ans Licht zu kramen. Ich sage nur 'Blizzard', das unglaubliche Ballerspiel von mir und Otti. Jeder hat es, keiner hat's bezahlt. So ist das mit der Shareware. Aber wir waren auch zu dämlich, bzw. Otti, denn der hat die Vollversion als Shareware rausgegeben. Nun denn.)

„Zu Dr. Mahnmann"

Sie haben Recht, als ich das Titelbild der ASM 2/91 gesehen habe, wurde ich mit Rambo ein Blutsbruder, habe halb Dortmund ausgerottet und Manhatten mit einer Nitro-Atom-Nuklear-Bombe zerstört.
Aber nun im Ernst: Was erlauben Sie sich, Ihrem Sohn den Kauf der ASM zu verbieten? Wie wollen Sie dann die Reaktion der Leser sehen? Und außerdem dürfen Sie ihm nicht den Spaß nehmen, die die ASM beim Lesen bereitet!! In einem Jahr wird er sich sowieso 'n Abo vonner ASM bestellen. Dann haben Sie nämlich keinen Einfluß mehr auf ihn (hähä)!! Sie können doch nicht die arme ASM als „JUGENDGEFÄHRDEND" bezeichnen! Dann gäbe es viel mehr Arbeitslose, Milliarden von Deutschen und Englis wären todtraurig, der Kohl würde dicker, was ein Grund zum nuklearen 1. Weltkrieg wäre, wodurch der Planet Erde aufhören würde zu existieren, 2010 würde die Discovery nicht mehr vom Jupiter abgeholt werden können, was die Zerstörung derselben und des Jupiters nach sich zöge, wodurch sich unser Sonnensystem zusammenzöge und die Galaxien aufeinander träfen, es eine Explosion geben würde, schlimmer als der Urknall. WOLLEN SIE DAS????

PowerWorm

++inside+news+++inside+news+++

Wußtet Ihr schon, ...

... daß **M.U.L.E.** auf dem Amiga nach wie vor in Arbeit ist? Ob und wann es letztendlich erscheint, ist aber nicht raus. Programmierer *Stefan Schulze*, seines Zeichens Studi der Informatik will erst mal abwarten, wie der Clone 'Traders' aussieht, um dann gegebenenfalls noch weitere Verbesserungen vorzunehmen. Derzeit arbeitet er allerdings neben seinem Studium an einer *Moon Buggy*-Variante. ASM wird berichten!

... daß der beste *Rip Off*, der in der Endsequenz von **Turrican II** zumindest auf dem Amiga erwähnt wird, bald in **Nebulus II** sein digitales Dasein fristet?

... *Chris Hülsbeck* derzeit und wieder in Zusammenarbeit mit *Peter Thierolf* an einem neuen Musik-Editor für den Amiga, mit dessen Hilfe man allerdings auch via MIDI und – so Chris – auch für andere Systeme wie den Atari ST und das Mega Drive Musik machen können wird. Diesmal sind die 'Rollen' bei der Arbeit anders verteilt: Peter programmiert, und Chris macht das Konzept. Auf der Amiga'91 in Berlin konnte ich schon einen Blick auf das eine und andere Feature werfen – weiter so, Jungs!

... daß der **Amiga Club Österreich** plant, mit Unterstützung des amerikanischen Konzerns *Hagal Enterprises Inc.* eine Platte randvoll mit Amiga-Musiken zu machen. Info-Adresse: Marcello Isidori, Kirchengasse 27, A-1070 Wien.

... daß man mit seiner 3D-Brille noch mehr anfangen kann als bloß vor dem Äther zu sitzen? Man nehme ein Programm mit Parallax-Scrolling und setze das Ding verkehrt herum auf. Laut ein paar Jungs von Starbyte soll's einen höllisch guten Effekt geben...

„Unterlassene Warnung?"

Da ich nun schon seit einiger Zeit ASM lese, möchte ich auch mal meinen Senf dazugeben (der Satz ist auch schon alt).
(....)
3. Nun zum Hauptanliegen: Feedback: Ich finde, Ihr redet viel zu viel drumherum, wenn irgendein treuer Leser, an dem Ihr immerhin DM 7,50 verdient, Euch einige für ihn wichtige Fragen zu Problemen bei Spielen stellt. Nehmen wir einmal an, jemand hat Probleme beim Umtausch eines Games bei einer Software-Firma, die bei Euch Werbung gemacht hat. Verzweifelt fragt ein Leser nach Hilfe. Entweder Ihr habt keine Ahnung von der Sache, schreibt gar nichts dazu, oder kommt mit der billigen Ausrede an, daß wenn so etwas noch einmal vorkommt, die Firma von Euch ermahnt wird. Ähnliches, wenn jemand andere Leser davor warnen will, Software bei der einen oder anderen Firma zu bestellen. Wie helft Ihr uns weiter, wenn Ihr den Namen der Firma weglaßt (xxxx)?
(....)

Mr. Atomic

*(Anm. d. Red.: a) Wir verdienen nur einen Bruchteil der 7,50 Mark, die Ihr am Kiosk für eine ASM hinblättern müßt – leider.
Nun der wichtige Teil:
b) Nehmen wir mal an, ich wäre Versandhändler, und ich sähe, daß jemand einen anderen Versandhändler öffentlich, also z.B. im Feedback, denunziert – aufgrund einer Leserzuschrift. Da nehme ich mir doch einen Stift, gebe mich als treuer, betrogener Leser aus und schreibe gleich zwanzig weitere Briefe, um mein Geschäft zu stärken, oder?*

Das Problem ist, daß eine solche Zuschrift auch gefälscht sein kann (siehe Beispiel! – ark!)). Wir wollen natürlich niemandem unterstellen, daß er sowas tut, schon gar nicht unseren Lesern, und es gibt mit Sicherheit auch Versandhändler, die schlampig arbeiten, aber wir können und dürfen nicht, das ist einfach Masse.
Dasselbe Problem hatte ich kürzlich mit einem Softwarehersteller, der meinte, mich aufgrund eines Verrisses mit einer von vorne bis hinten der Wahrheit nicht entsprechenden Geschichte anzeigen zu müssen. War witzig! Zur Kripo, zum Anwalt, abwarten, wieder zum Anwalt etc. Das Verfahren ist schließlich wegen der mangelhaften Beweislage eingestellt worden. Wo kämen wir hin, wenn jemand wegen der Aussage eines einzelnen zum Richtblock geschleppt werden würde?

Fazit: Wenn Ihr meint, bei einem Versandhändler angeschmiert zu werden, dann geht zu einem anderen, ok?)

„Verleumdung"

Nachdem ich das Feedback in der Ausgabe 4/91 gelesen hatte, mußte ich mich einfach hinsetzen, um Euch zu schreiben. Der Grund: die Briefe von Red Fire! und Rotkäppchen. Aus diesen Briefen könnte der Verdacht entstehen, daß alle Leute, die in einem Computergeschäft arbeiten, sich die Software nie kaufen, sondern nur kopieren würden. Ich selbst arbeite als Aushilfe in einem Computergeschäft, und ich, sowie meine Kollegen kaufen uns die Software auch, die wir haben möchten und kopieren sie uns nicht! Ich will mit diesem Brief nur zeigen, daß es nicht nur raubkopierende Verkäufer gibt, sondern auch ehrliche. Es ist aber wirlich eine Schweinerei, daß manche Verkäufer denken, nur weil sie in so einem Geschäft arbeiten, müßten sie sich nichts kaufen.

Dominik Orth

„Vergleiche"

Nachdem ich schon über Monate die Diskussion im Feedback zum Thema Raubkopien verfolge, möchte ich, auch wenn das Thema nicht gerade neu und dies der 1000-und-was-weiß-ich-wievielte Leserbrief dazu ist, meinen Mostert dazugeben.
Zuerst aber natürlich zu Eurer Zeitung allgemein: Daß ich sie gut finde, könnt Ihr daran ersehen, daß ich sie jetzt seit über zwei Jahren regelmäßig kaufe, obwohl ich auch Eure Konkurrenz kenne. (Das war ein Kompliment, aber genug dazu, sonst fangt Ihr womöglich noch an, Euch auf Euren Lorbeeren auszuruhen?!)
Für sehr aufschlußreich halte ich den Leserbrief von „99" in der ASM 04/91 zum Thema Raubkopien. Auch wenn seine Zahlenangaben vielleicht nicht 100-prozentig stimmen, so geben sie doch sicherlich einen guten Eindruck davon, wer eigentlich an den total überteuerten Computerspielen das meiste verdient. Warum ich die Spiele im allgemeinen für überteuert halte, möchte ich einmal kurz erklären: Die einzige Ware, die wohl annähernd mit einem Softwareprodukt vergleichbar ist, ist meiner Ansicht nach ein Buch. Der Zeitaufwand von einem halben Jahr, den „99" für die Fertigstellung einen Games ansetzt, bleibt sicherlich hinter dem Zeitaufwand zurück, den ein Autor in ein gutes Buch investieren muß (ich denke hierbei nicht so sehr an Bücher vom Fließband à la Konsalik, als vielmehr an Autoren wie Eco oder auch Simmel, oder im Sachbuchbereich Scholl-Latour oder v. Ditfurth, um nur einige zu nennen). Ein Autor benötigt, bevor er sein Buch schreiben kann, Zeit, um eine Idee zu finden, diese in ein Konzept zu bringen, er muß Recherchen betreiben, evtl. Menschen befragen, Expertenrat einholen und Fachbücher zum Thema gelesen haben, bevor er sich überhaupt an den Schreibtisch setzen und zu schreiben beginnen kann. Die eigentliche Arbeit, die nun folgt, wie Schreiben des Manuskriptes, redigieren, korrigieren, testlesen lassen etc. einmal ganz außer acht gelassen.
Diese Arbeit ist sicher qualitativ und quantitativ mit der eines Programmierers eines Computerspiels vergleichbar, nicht nur müssen beide eine gute Idee entwickeln, sie müssen auch das „Handwerkszeug" dazu mitbringen, diese praktisch umzusetzen, d.h. ein technisch einwandfreies Programm bzw. ein stillistisch sauberes und ansprechendes, gut lesbares Buch zu schreiben.
Und nun vergleiche man einmal die Preise. In der Bestsellerliste des „Spiegel" 15/91 kostet keines der 30 aufgeführten Bücher über 58,00 DM, gebundene Bücher zumeist, versteht sich. Der Schnitt liegt vielmehr bei 36,60 DM (!) für Neuerscheinungen(!!). Warum sollte da ein vernünftiger Mensch bis zu 100,00 DM und mehr für ein Computerspiel ausgeben wollen? Ganz davon abgesehen, daß die gebundenen Bücher später zumeist als Taschenbücher weit günstiger auf den Markt kommen. Würden die Buchverlage mit ihren Preisvorstellungen ebenso über allen Wolken schweben wie die Softwarefirmen, so hätte sich inzwischen sicherlich auch eine (Foto-)Kopierszene gebildet. Daß das Medium, also bedrucktes Papier oder Disketten, hierbei keine Rolle spielt, dürfte ebenso einsichtig sein.
Wenn sich nun also die Softwareproduzenten über die Raubkopiererszene aufregen, so kann ich nur sagen: Eigene Schuld durch zu großes Profitstreben. Da bleibe ich doch lieber bei meinen Raubkopien, von denen ich 80% nach einmaligem Ansehen wieder lösche, weil sie ein Aufguß von allzu Bekanntem oder einfach Schrott sind. Also: Senkt eure unverschämten Preise und bringt ordentliche Programme mit guten Anleitungen, (die die Raubkopierer meist nicht haben), auf den Markt, oder hört auf, Euch zu beschweren.

N.F.

(Anm. d. Red.: Eine auf den ersten Blick sicher 'einleuchtende', eine Rechtfertigung für das Raubkopien liefernde Argumentation. Leider wurde hier (hüstel....) völlig außer acht gelassen, daß ein Buch in der Herstellung günstiger kommt als eine Software, wesentlich günstiger, weshalb die Buchpreise recht 'verbraucherfreundlich' gestaltet werden können.)

„Süßes Leben"

Ein Kommentar zum Feedback 4/91. Raven hat vollkommen recht. Ich bin 16 Jahre alt, Azubi und ein Lamer + Loser. Und ich fühle mich herrlich dabei. Ab und zu mal ein neues (für A-Man wahrscheinlich ein uuuuuuurrrraltes) Game spielen. Ein bißchen kopieren, ein bißchen mit Freunden tauschen, ein bißchen Party, ein bißchen Freundin, ein bißchen Sport, ein bißchen Freizeit. Hach wie ist das Leben schön. Ich verplempere nicht mein Geld für Porto usw. Hab' genügend Geld für Kino und Disco. Das Sparbuch kriegt dabei auch noch etwas ab. Leute wie A-Man werden es nie lernen. Was soll's. Ein A.... mehr auf der Welt.
Zu etwas anderem. Die Idee mit dem Honorar ist echt toll. Genauso wie die Idee den Werwolf-Kopf (Modell) auf ein Poster zu drucken! Macht das irgendwann in den nächsten Ausgaben.

Drugo Mac Kayb

(Anm. d. Red.: Hey, das klingt nach einem glücklichen Menschen. . .)

„Friedens-Heuchelei?"

Ja, ja vor ein paar Wochen kaufte ich mir die vierzigste ASM, (das ist kein Trick, um ins Feedback zu kommen. Ihr könnt kommen und nachzählen!) und dachte mir, daß ich so langsam mal meinen Senf dazu geben könnte, und da ich sowieso gerade Frust habe, tue ich dies auch.
Es geht um die ganzen Leute, die, seit der Golfkrieg ausbrach, auf einmal nichts mehr mit Kriegsspielen zu tun haben wollen. Vorher kamen sie immer an und haben geprahlt, wie sie sich durch die Menschenmassen durchgeballert haben. Jetzt, auf einmal sind sie die Unschuld in Person und finden so etwas pervers. Ja, ja, jetzt heißt es bestimmt, dieser Krieg hat ihnen die Augen geöffnet. Aber entweder ignorierte man den Krieg zwischen dem Irak und Iran, oder es war Unwissenheit. Daß hier jetzt keine Mißverständnisse aufkommen. Ich bin überzeugter Pazifist, und werde auch den Kriegsdienst verweigern. Trotzdem spiele ich gerne Cabal (Amiga). Selbst W.O.P. (indi) krame ich mal wieder vor. Aber es ist ein Spiel, nicht mehr und nicht weniger.

Michael Päber

(Anm. d. Red.: Mit einer solchen Meinung lebt man im Kreuzfeuer der Kritik, das hab' ich selbst erlebt, aber mir war's relativ egal. Ich kann verstehen, wenn Leuten durch den Krieg 'die Augen geöffnet wurden', aber ich hab' trotz-

dem 'ne Menge Spaß an Gradius, und als ich kürzlich in London war, hab' ich mit Ex-Tronic Torsten Oppermann eine Runde an einem ganz üblen Kriegsautomaten geballert. Davor bin ich im R-360 geflogen, und ein Trike-Rennen haben wir ebenfalls gespielt – zu viert; zusammen mit Manni Trenz und Julian Eggebrecht, wenn ich mich recht erinnere. Ich hab' übrigens den vierten Platz belegt, grr! Egal, zurück zum Thema! Na, jedenfalls kann ich Dir eins sagen: Ich versteh' Dich, und wenn wir damit allein auf der Welt sind. Ich laß' mir meinen Spaß nicht so einfach verderben. Das finden mit Sicherheit viele Leute pervers, aber ich stehe dazu. Ich bin kein Freund des Militärs, ganz sicher nicht, und ich war auch nicht beim Bund; und ich hör' jetzt auch auf, das hier zu breitzutreten.)

„Bewertung & Meinungen"

Ich beginne gar nicht mit einer Lobeshymne; Eure Zeitschrift ist (....). Schwierigkeitsnoten wie bei XXXXX XXXX wären aber nicht schlecht! Dafür ist Eure Bewertung sonst viel besser.

1. Zum Leserbrief „Irrational" (4/90) sowie dem Brief einer Mutter, deren Sohn beschissen wurde (3/91). Euer Kommentar zum Leserbrief der „Black Monks" war gut!! Zuerst reißen die ihre Mäuler in einem idiotischen Leserbrief weit auf und bringen absolut unsinnige Argumente für's Raubkopieren (auch ich kopiere Games von Freunden). Dann, fast ein Jahr später (3/91).... Man lese sich den Brief, den die „Black Monks" dem Jungen geschickt haben, aufmerksam durch und durchstreiche alle prahlerischen Stellen; gemacht? Gut, dann jetzt bitte das schwarze Papierstück ausschneiden und wegwerfen. So sind außer den Softwarefirmen auch noch die User die Beschissenen. Das sind zwei Bevölkerungsgruppen zu viel. Special Message to MnemoTron (idiotischer Pseudoname): Schmeiß' deinen Compi in die Müllpresse und spring' hinterher.

2. 4/90 (Devil of MC): Auch ich finde es falsch, wenn spaltenweise um Computer gebettelt wird, aber deswegen stellen wir doch nicht gleich alle an die Wand, oder?

3. 4/90: Ich gebe Gudrun Albers in jedem Punkt Recht.

4. Michael Küffner (4/90): Der Space Ace „Cheat" ist das beste, was einem bei diesem Game passieren kann.

5. ST vs. Amiga: Idiotisch (zum Glück weitgehend beendet). Ich bin stolzer Besitzer eines ST und einige meiner besten Freunde besitzen Amigas. Na und? Ein Amiga hat die besseren Grafik- und Soundmöglichkeiten, aber die werden (wie beim ST) sowieso fast nie ausgenutzt. Bei Textverarbeitung u. ä. möchte ich meinen ST aber keinesfalls missen müssen. (Klingt toll, was??) (....)

U. N. Leserlich

(Anm. d. Red.: Die Sache mit dem Schwierigkeitsgrad haben wir ausführlich diskutiert. Das Ergebnis war, daß sich der Schwierigkeitsgrad eines Spieles schlecht in absoluten Zahlen ausdrücken läßt. 'Turrican II' z. B. ist für einen erfahrenen Spieler längst nicht so schwierig wie für einen blutigen Anfänger. Einen Wert oder etwas in der Art für den Schwierigkeitsgrad anzugeben, wäre also eine sehr uneindeutige Sache, mit der man oft 'daneben' läge; und nur um der Schönheit Willen wollen wir das Kästchen nicht um einen solchen Hokus-Pokus-Wert erweitern.)

„Collage"

Ich teste hiermit ein x-beliebiges Spiel in Sätzen wie sie bereits in früheren Tests von ASM-Redakteuren gebraucht wurden:

Besten Dank an Akki für diesen authentischen Strip!

„Da sitze ich nun vor dieser High-Tech-Kiste und träume von saftigen Grafiken, einem Stereo-Hammer-Sound und einem intergalaktischen, flüssigen 98-Wege-Scrolling. . . doch immer ich muß solchen pangalaktischen Schwachsinn testen. Die Story ist ja ein Verbrechen an der Menschheit. Die Backgrounds sind potthäßlich, die Sprites en miniature scheinen aus der Retorte mißglückter Gen-Experimente zu stammen. Ungeklärt bleibt zum jetzigen Zeitpunkt, ob die häßlichen Sprites animiert wurden, da aufgrund der „Größe“ die Ermittlungen noch nicht abgeschlossen werden konnten. Doch wen stört's, wenn wenigstens das Ruckeling exzellent vonstatten geht. Würde man diese horizontale Schreckensvision 1:1 auf den 64-er „rüberziehen“, dann würde es auch dort Schreikrämpfe bei den Usern hervorrufen. Der Sound hingegen ist sehr ernst zu nehmen, aber nur als Gefährdung der öffentlichen Sicherheit und des häuslichen Friedens. Wahrscheinlich von 8-Bit-Games gesampelt zwingt er selbst Modern-Talking-Fans zum Weghören. In Sachen Diskettenwechseln werden neue Maßstäbe gesetzt. Selbstmordgefährdete Besitzer von nur einem Laufwerk sollten die Finger von diesem Disc-Jockey-Programm lassen. Die Steuerung ist so bekifft, daß nur die gefürchteten Joystick-Sado-Masos auf ihre Kosten kommen werden. Ach, es ist traurig. Im Grunde genommen lohnt es sich gar nicht, über das Ding hier Worte zu verlieren. Ich würd' Euch ja gerne 'nen Witz erzählen, aber mir fällt keiner ein. Diese Ansammlung von grenzenlosem Schwachsinn sollte man in den Regalen verstauben lassen. Ein Schlag unter die Gürtellinie, der sich eines ASM-Flops in jeder Hinsicht würdig erweist. Ich glaube, die japanischen Programmierer haben nicht mehr alle Bytes im Schrank. Ich jedoch verstehe nur Sushi und Bahnhof, denn programmtechnisch gesehen grenzt dieses Programm an gezielte Verdummung. Was soll dieser Schwachsinn? Warum ist Kohl wieder Kanzler? Und warum schreibe ich immer noch über diesen Müll? Höchstens geschenkt, ist mein Urteil für diese Orgie des Grauens.“

M. Eugster

(Anm. d. Red.: Firma dankt! Hoher Unterhaltungswert! Zur Nachahmung empfohlen!)

„Waldi dreht durch“

Aktenzeichen: XY durchgedrehter Täter: Dr. Waldemar Mahnmann
Tatort: Feedback der ASM 5/91
Delikt: Größenwahnsinn, Mißachtung demokratischer Grundregeln

Im Feedback der ASM 5/91 fand ich den Brief von Herrn Dr. Waldemar Mahnmann (Mahnmann – der Name hätte mich warnen müssen). Dieser Mensch (?) regt sich tatsächlich noch über das Cover der ASM 2/91 auf. Dabei hattet Ihr doch schon in Ausgabe 4/91 bereut, das Cover verwendet zu haben und eure Gründe für den Druck dieses Covers aufgeführt. Aber wahrscheinlich hat Herr Dr. Waldemar Mahnmann die ASM nur von außen gesehen, geschweige denn sich für das Feedback interessiert. Nun, das war das mit dem Cover, jetzt kommt der (erbetene) Kommentar zur Indizierung!

Ich bin 15 und arbeite aktiv in einer Gruppe der Jugendämter mit, die Software auf jugendgefährdende Inhalte überprüft und gegebenenfalls einen Indizierungsantrag stellt. Deshalb muß ich die Regelungen zur Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften kennen. Diese sind im Jugendmedienschutzgesetz (gjs) festgehalten. Ich beziehe mich jetzt nur auf:

- Indizierung wegen Verherrlichung von Gewalt
- Indizierung wegen der Darstellung von Gewalt als Mittel, durch das man zu seinem Recht kommen kann
- Indizierung, weil Gewalt als gerechtfertigt dargestellt wird
- Indizierung, weil sich die Jugendlichen mit dem Gewaltausübenden identifizieren könnten

So, das waren die einzigen Rechtsgrundlagen, die man überhaupt anwenden könnte. Jetzt dazu, warum sie nicht zutreffen:

1. Verherrlichung von Gewalt: In keinem Fall vorhanden, da auf dem Bild keine Gewalttätige Handlung vorhanden ist. Eben nur ein Mann mit einem MG, das er noch nicht einmal andeutungsweise benutzt.
2. Gewalt als Mittel zum Recht: Man weiß nichts über die Motive des Mannes, geschweige denn, daß er für sein Recht kämpft.
3. Rechtfertigung von Gewalt: Nicht möglich, da kein Begleittext o.ä.
4. Identifizierungsmöglichkeit: Als Beispiel nur die Namen von ein paar Serien, die vollkommen normal und ohne Einschränkungen gezeigt werden dürfen: A-Team, Knight Rider, Airwolf, 21 Jump Street, Der Hammer, Trio mit vier Fäusten usw.

Sie sehen: Ihre Meinung/Forderung hat keinerlei gesetzlichen Halt. Im übrigen sind Sie in keinem Fall berechtigt, eine Indizierung zu beantragen. Dies dürfen nur das Bundesministerium für Jugend, Familie, Frauen und Gesundheit, die Obersten Jugendbehörden der Länder, sowie die Kreis- und Landesjugendämter.

Frog of Level 77

„Erschreckend“

Ich bin 34 Jahre alt, als selbständiger Kaufmann tätig und nutze meine EDV-Anlage mit Ausnahme meines einzigen Spieles 'Populous' ausschließlich zu geschäftlichen Zwecken. Trotzdem lese ich regelmäßig Ihr Magazin, um mich regelmäßig über Neuheiten zu informieren.

ASM ist m.E. über jede Kritik erhaben *(... weil usw.)*. Zum Inhalt Ihrer Testberichte: Für meinen Geschmack wird hier zu oft und zu krampfhaft versucht, eine extrem „lockere und coole Schreibe“ zu praktizieren, was aber sicherlich im Interesse der jüngeren Leserschaft nicht unbedingt verkehrt sein muß.

Erschreckend finde ich aber immer wieder, daß über 90% der Leserbriefe und deren Inhalt daran zweifeln lassen, ob es sich hier noch um „normale“ Jugendliche oder um verbohrte, einseitige, computerbesessene Fanatiker handelt. Es wird krampfhaft versucht, mit allen möglichen Argumenten andere Computersysteme niederzumachen, verzweifelt erklären arme, arme Schüler immer wieder mit hanebüchenen Argumentationen, warum sie einfach raubkopieren müssen. Es wird angegeben und geprotzt, daß einem schlecht wird. Jeder will jedem erklären, warum er der absolute Profi in der Szene und der andere nur ein blutiger Anfänger ohne jede Ahnung ist. Die Leser verstekken sich wohl aus gutem Grund hinter abenteuerlichen Pseudonymen, die meisten Briefe zeugen von Intoleranz, mangelnder Kritik- und Diskussionsfähigkeit und erschreckender Banalität. Viele Leser lassen sich ausführlich über Themen aus, die so uninteressant und überflüssig wie ein Kropf sind. Es wird gedroht, gehetzt, beschimpft und verleumdet. Auf die teilweise kriminellen Auswüchse wie Erpressung und Betrug will ich gar nicht näher eingehen.

Ist das tatsächlich die Jugend von heute? Sind das noch „normale“ Jugendliche, die sich hier allmonatlich auf Ihren Leserbriefseiten tummeln?

Oder handelt es sich hier tatsächlich um die oft angeprangerten vereinsamten Fanatiker, die ein Brett in Form einer Tastatur vor dem Kopf und jeden Realitätssinn verloren haben? Die in einer Traumwelt leben, in der sich alles nur um Computer und Software dreht? Viel zu oft habe ich den Eindruck, daß es den meisten Schreibern nur darum geht, durch einen Leserbrief ihr ramponiertes Selbstbewußtsein aufzupolieren, da sie in der „realen“ Welt anscheinend keinerlei Erfolgserlebnisse vorweisen können.

Ich für meinen Teil werde alles daran setzen, meine beiden Kinder an einen vernünftigen und kritischen Umgang mit Computern heranzuführen, damit sie nicht irgendwann einmal mit ähnlichen Leserbriefen auf Ihren Seiten auftauchen.

Eines sollte niemals über alle Freude am Umgang mit Computern vergessen werden: Es gibt auf dieser Welt so viele herrliche und faszinierende Möglichkeiten, Spaß zu haben, sich zu amüsieren, sich zu beweisen und mit anderen zu messen, kreativ zu sein und sich selbst darzustellen. Selbst wenn man meint, den „großen Bringer“ herauskehren zu müssen, gibt es noch genügent Alternativen.

Meines Erachtens sollten sich hierüber (leider) die meisten Leserbriefschreiber einmal ernsthaft Gedanken machen, ob es sinnvoll ist, der momentanen Entwicklung durch weitere Veröffentlichungen Vorschub zu leisten oder ob es nicht besser wäre, auf gewisse „Machwerke“ ganz einfach zu verzichten. Der

Begriff „Meinungsfreiheit" muß nicht unbedingt bedeuten, jeden völlig überflüssigen Leserbrief zu veröffentlichen. Auch hierdurch kann die Qualität leiden!

Uwe Protzmann

(Anm. d. Red.: Die Lage auf dem 'Leserbriefmarkt' ist insofern etwas problematisch, daß wir nicht jeden Monat genügend 'sinnvolle' und 'vernünftige' Briefe bekommen, um acht Seiten damit zu füllen. Wichtig erscheint es uns aber auch, Diskussionen innerhalb der Leserschaft – auch wenn diese mit teilweise abstrusen Mitteln geführt werden – aufrecht zu erhalten. Es wäre doch gräßlich, wenn alle Menschen immer nur vernünftig und besonnen wären, alles kennen und können würden. Ich bin mit meiner Arbeit zufrieden, wenn einem 'verbohrten Fanatiker' durch diverse Antwortbriefe mit einem gewissen Spektrum an Reaktionen Denkanstöße gegeben werden, und nicht, wenn das Feedback voller Menschen ist, die vielleicht ein paar Schritte 'weiter', abgeklärter etc. sind und schreiben, daß vieles relativ gesehen werden muß, was so oder so den allermeisten irgendwann aufgeht. Was dem einen banal erscheint, kann für andere sehr wichtig sein.)

„Mahnwahn"

An · Herrn Dr. Mahnmann (Wahnsinn?) aus Ausgabe 5/91. Ich, noch nicht volljährig und somit in Ihren Augen „geistig unmündig" komme hiermit als Leser der ASM Ihrer Bitte um Reaktion auf Ihren Brief mit Begeisterung nach (sülz).

Ich muß Ihnen zuerst einmal mein Verständnis in bezug auf Ihre Empörung über das Cover der Ausgabe 2/91 aussprechen. Ich war ebenfalls unangenehm überrascht von der völlig unangebrachten Wahl des Titelblattes. Jedoch ist dazu von der Redaktion bereits vor Ihrem Schreiben eine Erklärung abgegeben worden, die ich für meine Person voll akzeptierte und die Angelegenheit als geklärt ansah. (Naja, so ziemlich jedenfalls...).

Allerdings mußte ich in der Mai-Ausgabe feststellen, daß Sie völlig anderer Meinung waren, was ja eigentlich völlig wurscht ist; aber da der Brief von einem Mann mit einer Alfred-Tetzlaff-Lebensauffassung (gut, gell?) geschrieben wurde, der die an Irrsinn grenzende Kühnheit besitzt, noch auf Autorität und Gehorsam zu bauen (...„Kaufverbot" mit 17!... tichichich!!!... Willkommen in den 30ern, Dr. Mabuse!), kam ich zu dem Schluß, jenen Herrn, der den Titel „GERMANY STRIKES BACK" als jugendgefährdend abtut, und somit die ASM für Jugendliche unzugänglich machen will, nicht ganz für voll nehmen zu können.

Sie haben anscheinend so eine Art Minderwertigkeitskomplex, den Sie durch allgemeines Aufspielen Ihrerselbst unterdrükken wollen. In selbigem Falle halte ich eine Ihrerseitige Konsultation eines Dr. psych. für vorteilhaft, welcher sicherlich für eine krankheitsäquivalente Behandlung sorgen und Ihr Leiden, das sowohl für Sie, als auch für Ihren Dunstkreis verhängnisvoll ist, bald der Vergangenheit angehören lassen wird...

Was Ihren Antrag auf Aufnahme der ASM in die Liste der jugendgefährdenden Schriften anbelangt, so bitte ich Sie, ab imo pectore ihn zu schreiben, es wäre allgemeinhin sicherlich sehr amüsant, denn heutzutage gibt es ja nicht mehr viel zu lachen. Für Ihre geschätzte Aufmerksamkeit dankend, verbleibe ich mit größtem Wohlwollen.

Dr. hc. Thadeus Gropius

„Die Qual der Wahl"

Als langjähriger Computerbenutzer habe ich mich nun auch etwas dem Spiel zugewandt. Aus diesem Grund habe ich in meinen Rechner die Soundblaster-Karte eingebaut. Nun bitte ich Sie als Profis auf dem Game-Sektor, mir mitzuteilen, welchen Joystick ich für diese Karte verwenden soll. Als Rechner benutze ich einen 386er mit 33 MHz. Für eine Antwort wäre ich sehr dankbar.

Hanß Peter

(Anm. d. Red.: Eigentlich kommt JEDER passende Joystick in Frage. Den besten Eindruck gewinnt man, wenn man mal zum Testen in ein Kaufhaus geht. Der Stick, der einem am besten liegt, wird dann genommen. Freilich kann man auch an den Soundblaster-Eingang einen weiteren Adapter hängen, der einem den 'normalen' Commodore-/Atari-etc.-Anschluß liefert, aber je direkter man in die Maschine gehen kann, desto besser ist das wohl. Also: Anschluß merken/aufzeichnen, ab ins Kaufhaus und dann die Sache klarmachen.)

„Recht & Unrecht"

Man sollte eigentlich glauben, daß sich Fachhändler auskennen. Spätestens seit meinem letzten Besuch beim Commodore-Shop bin ich anderer Meinung. Als ich nämlich den Verkäufer dort nach einem Trafo für meinen A-500 fragte (mein Teil war durchgebrannt), wollte mir dieser weismachen, ich müsse einen neuen Amiga kaufen (leicht plem, plem!).

Nun sollte man eigentlich (!) auch glauben, die ASM würde sich in Sachen Computerspiele auskennen! Nun, dem ist anscheinend nicht so. Warum sonst wohl würde das eine oder andere System bei einem Test fehlen, obwohl es das Game schon (lange) gibt???

Ich denke, das ist nicht nötig, erst recht nicht, wenn das Game ein paar Seiten weiter schon feste angeboten wird!

Nun meine Frage: Was soll das? Falls Sie nun sagen sollten, das stimme nicht, einige Beispiele: Wonderland..... ASM: nur PC, in Wirklichkeit.... PC, Amiga, Atari ST!

Wing Commander.... ASM: nur PC, in Wirklichkeit.... PC, Amiga!

2. Ich finde es absolut lächerlich, daß da manche Leute schreiben, Euer Cover wäre soooo.... brutal oder ähnliches. Meine Meinung: Niemand ist gezwungen, irgendwas zu kaufen, was ihm nicht zusagt. Wer ein Abo hat, kann ja das Heft zum Einheizen verwenden, oder sonst was damit machen. Von mir aus könnt Ihr so viele Brutalo-Poster drukken wie Ihr wollt (20, 1000,....).

3. Könnt Ihr mir sagen, wo ich einen AMOS-Compiler bekomme, und wieviel der Spaß kostet? (....)

The big Wizard of Oz

(Anm. d. Red.: Einspruch, Euer Ehren! 'Wonderland' war zum Zeitpunkt des Tests nur für PCs erhältlich und wurde inzwischen aber bereits konvertiert. 'Wing Commander' gibt es – entgegen allen anderen Behauptungen – nach wie vor NUR für die IBM-Kompatiblen. Wenn einige Versandhänd-

ler auf Kundenfang gehen, indem sie verfrüht diverse Umsetzungen von Computerspielen anbieten, sollte uns daraus kein Strick gedreht werden, oder? In Sachen AMOS möge man sich an einen Händler nach Wahl wenden, der das Ding entweder noch am Lager hat, oder nicht; dann fragt man eben bei einem anderen Händler nach.)

„Resozialisierung“

Ich möchte zum Brief von Martin Hamacher Stellung nehmen, der in der vorletzten Ausgabe publiziert wurde. (...)

Der Brief von Herrn Hamacher hat gezeigt, daß es noch Lamer gibt, die sich dazu bekennen und nicht versuchen, ihr Pseudonym mit dem Image eines Sceners zu verkleiden. Weshalb sollte er das auch tun, steht er doch für mich als Lamer in einem viel besseren Licht. Auch ich habe mal als Lamer begonnen und wäre froh, wenn ich's geblieben wäre. Damals habe ich mich zwar mehr als tolpatschig angestellt (als ich mein erstes Programm spielen wollte, lud ich stattdessen das Formatierprogramm auf derselben Diskette, und leer war die Disk). Später habe ich begonnen zu programmieren. Bis jetzt stehen drei Programme von mir kurz vor der Veröffentlichung, doch bis dahin war's ein weiter, beschwerlicher Weg. Meine Mutter sah mich immer nur, wenn ich von der Schule nach Hause kam und sie auf dem Weg in mein Zimmer grüßte, das nächste Mal, wenn ich zu Bett ging. Ich machte keine Aufgaben und aß vor dem Bildschirm. Oft ging die Zeit so schnell vorbei, daß ich viel zu wenig Schlaf mitkriegte. Das äußerte sich darin, daß ich dann 2-3 mal während des Morgenessens einschlief. Was tat ich? Ich probierte, möglichst viel Zeit in den Ferien zu nutzen. Jahrelang ließ ich meine Familie alleine in Urlaub fahren. Nach draußen ging ich für 3–10 Minuten, weil's der Hund brauchte, nicht etwa ich. Ich saß im Schnitt 12-15 Stunden vor dem Computer, manchmal machte ich auch die Nacht durch, bis meine Augen so viereckig waren wie der Bildschirm. Ich war immer zu Hause zu erreichen. Samstagabend war für mich ein Abend wie jeder andere. Versteht sich von selber, daß mein Freundeskreis sich immer mehr abbaute. Gott sei Dank wurde mir vor kurzem bewußt, was mir alles entgangen war in der Zeit, da es für mich nichts Schöneres gab, als mir isoliert und ungestört am Bildschirm die Augen zu ruinieren und Geld für Disketten und Bücher zu verprassen. Bei Gleichaltrigen habe ich mir so das Image eines Lamers geschneidert:

Gesellschaftsunfähig, unreif, in einer selbsterstellten Fantasiewelt von farbigen Sprites und klangvollem Digisound. Der Computer hatte alles ersetzt, was ich in einer normalen Entwicklung gebraucht hätte, so auch die Freundin, die durch Erotik-Programmchen, flimmernde Schwarz-Weiß-Bildchen von digitalisierten Schönheiten unnötig wurde. Der Computer kann zur Droge werden. Wie bei Gift kommt es auf die Dosis an. Wegen einer Überdosis bin ich zum trockenen Workaholic geworden: ich konnte meinen Drang zu Programmieren in Grenzen weisen, doch zwischendurch packt's mich wieder, und ich bin auch dadurch nicht mehr zu retten, daß meine Mutter regelmäßig die Sicherungen rausholt, um mir gezwungenermaßen eine Pause zu verschaffen. Ich stehe drei Monate vor einem wichtigen Schulabschluß und kann nur hoffen, daß mich die Sucht während dieser Zeit in Ruhe läßt. Mit diesem ausführlichen Leserbrief (entschuldigt!) will ich zur Aussprache bringen, daß Lamer besser dran sind als Scener, und daß sie deshalb auf keinen Fall probieren sollen, dieses Image in dem Sinne zu verändern, indem sie in die Szene einsteigen. Jeder Mensch ist ein Lamer, fragt sich nur, ob in der gemeinen Gesellschaft oder in der Szene. Ich ziehe meinen Hut vor Ihnen, Herr Hamacher, daß Sie sich für die Gesellschaft entschieden haben.

Name ist der Red. bekannt

„Durchgebrannte Sicherung“

Yeah! Ich hab sie! Die Lösung des Raubkopierer-Problems!!! Dabei ist sie doch so simpel: In Zukunft bekommt jeder, der Euch einen Leserbrief schickt, 10 DM, und für jeden abgedruckten Brief bekommt man 50 DM. Je mehr Briefe man also schreibt, desto mehr Geld bekommt man. Ich wette, Ihr werdet Leserbriefe bekommen wie nie zuvor! Und was ist die logische Konsequenz? Die User haben mehr Geld, denn Ihr könntet doch für diesen Zweck die Hälfte (oder alles) Eures Einkommens dafür opfern.

Thomas, der Blödel

(Anm. d. Red.: Ha - ha - ha.)

„Schwachsinn“

Wie kann ein Mann wie Dr. Waldemar Mahnmann seinem 17 (!) Jahre alten Sohn verbieten, eine Zeitung zu kaufen, von der er nur das Titelbild gesehen hat, und daraus schließt, daß diese Zeitung jugendgefährdend sei (absoluter Schwachsinn!!!).
Was soll das eigentlich heißen, daß Jugendliche geistig unmündig sind? Doch nicht etwa, daß wir beschränkt sind, oder!? Und falls es heißen sollte, daß Jugendliche im Alter von 17 Jahren beschränkt geschäftsfähig sind, so empfehle ich dem Herrn Dr. einmal genau die Paragraphen zu lesen. Denn es gibt dabei 4 Ausnahmen, und eine davon besagt, daß man Geschäfte, die im Rahmen des Taschengeldes liegen, abschließen darf. Deswegen gebe ich dem Sohn des Herrn Dr. Mahnmann den Rat sich weiterhin die (oder den) ASM zu kaufen (falls sein Herr Papa ihm schon 7,50 DM im Monat an Taschengeld gibt).
Um noch einmal auf das Thema 'Jugendgefährdung' einzugehen. Neulich, ich glaub es war der 26.04.'91, sah ich auf N3 einen Bericht über das Indizieren von Spielen. Da saßen doch 5-7 Herren im Alter von 50-60 (!!!) und beschlossen, welche Spiele verboten werden sollen. Schon an dieser Stelle fragte ich mich ernsthaft, wie solche Leute entscheiden können, was für die Jugendlichen gefährdend ist. Als diese besagten Herren dann auch noch eine 'Light Gun' testeten, fing ich fast an zu kotzen (Verzeihung für den Ausdruck, aber es stimmt). Jeder von den Testern benutzte einmal diese „gefährdende Waffe“, und das mit großer Freude (der Jammer war groß, wenn einer mal nicht traf!). Als sich nun alle an diesem Spiel erfreut hatten, wurde es als EXTREM JUGENDGEFÄHRDEND eingestuft (weil die Tester Spaß am Spielen hatten, oder weil man Pun\ Abschießen bekam?!? fragte ich mich dann a zweiten mal, wie solc entscheiden können, v ziert werden soll. Denn se Herren (natürlich auch Dr. Waldemar Mahnmann) haben schließlich den 2. Weltkrieg miterlebt, und müßten jetzt als EXTREM KRIMINELLE eingestuft werden! Denn Spiele werden doch verboten, weil man glaubt, daß die Jugendlichen durch die Gewalt, die sie sehen, animiert werden, andere zu verprügeln usw. Doch die oben erwähnten Herren haben viel mehr Gewalt (realistische) erlebt. Diese Gewalt ist mit den Computergames nicht identisch!
P.S.: Ich bin auch erst 17, und meine Eltern verbieten mir auch nicht, irgendwelche Zeitungen zu kaufen, solange ich es von meinem Geld bezahle. Ich hoffe, der Rechtsverdreher (in was ist er eigentlich Dr.?) antwortet auf meinen Brief!!

Diddle

(Anm. d. Red.: Ein kleiner Denkfehler, der hier vielleicht unterlaufen sein könnte: Die ganzen „alten Kameraden“, die den zweiten Weltkrieg erleben mußten, waren freilich „Opfer“ desselben, und insofern geläutert. Die „unmündigen“ dummen (etc., etc.) Jugendlichen von heute – ja, auch Du! – haben diese Erfahrung nicht gemacht und sind durch Fernsehen, Comics etc. so stark der Realität entrückt, daß sie Gewalt gut finden. Aus diesem Grunde brauchen wir den Jugendschutz. Ist doch ganz klar. Wozu eine solche Einrichtung zweckentfremdet wird, ist eine andere Geschichte, über die uns Herr Stefen sicherlich eine Menge erzählen könnte.)

ASM, FEEDBACK, Postfach 870, 3440 Eschwege

Es ist uns völlig egal ...

... wie Ihr's macht!
... wieviel Speicher Ihr verbraucht!
... ob Ihr MIDI benutzt!
Nur der Amiga sollte etwas damit zu tun haben!

KOMPONISTEN AUFGEPASST

Was ich damit überhaupt sagen möchte? Ganz einfach, die Sache liegt nämlich so: Ihr macht Musik mit dem Amiga (via MIDI oder direkt), und möchtet die gerne von CD hören – ein Album quasi. Hagal Enterprises Inc. aus den USA bezahlen das Ding, und wir suchen die deutschen Anwärter aus dem Wust aller bei uns eingehenden Einsendungen aus. So sieht's aus. Auf der CD sind um die 60-70 Minuten Spielzeit – die müßt Ihr Euch mit den anderen erfolgreichen Einsendern teilen. Ein Stück, das Ihr uns schickt, sollte also fairerweise zwischen drei und sieben, acht Minuten lang frei von Rechten Dritter sein und nicht zwanzig und geklaut, kapiert?
Und: Falls man Euch für besonders begabt befindet, ist sogar eine eigene Plattenproduktion mit entsprechender Beteiligung am Umsatz drin! Teilnehmen darf jeder im Alter zwischen 8 (Tagen) und 98 (Jahren) mit ausgeschlossenem Rechtsweg, und zwar bis zum 31.8. (Datum des Poststempels genügt uns). Also:

Hier kommt die Adresse:
ASM,
CD – PUR,
Postfach 870,
3440 Eschwege

Schickt uns Eure (Normal- oder VHS-) Tapes & Disks!!!

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, Verantwortung oder gar Haftung übernehmen wir im Zweifelsfalle sowieso nicht.
Produzent: Hagal Enterprises Inc., USA · Co-Produzent: Marcello Isidori vom Amiga-Club Österreich · Anlaufstelle für Deutschland: Wir

● IM BLICKPUNKT

„Klassische“ Hiebe: THE FIRST SAMURAI

Nach den Barbarians, Ninjas und anderen Fantasy-Adventure-Helden schickt sich nun ein anderer junger Mann an, fernöstlich auf mystische Reisen zu gehen. THE FIRST SAMURAI ist der Titel des neuen Epos', welches IMAGE WORKS für die 16bitter vorbereitet. Der fesche Japaner hat dabei allerlei Hände und Füße voll zu tun, um sich mit magischer und physischer Kraft zu behaupten...

Es ist schon ein hartes Brot in den Ländern der Fantasy. Da tauchen immer merkwürdige Gegner auf, die man beseitigen oder umgehen muß. Hier und da findet man mal was Feines, beispielsweise ein Zauberschwert, Magic-Coke (classic) oder neue Eingebungen, die des Helden Hirntätigkeit erfrischen („man muß 'mental' gut drauf sein“, wie Boris sagen würde).

Nun, als ich die ersten Bilder von THE FIRST SAMURAI Ende November '90 in London sah, war ich sehr heiß auf das Ding. Cathy meinte aber schon damals, es wäre noch längst nicht an der Zeit, schon darüber zu berichten. Nun, nachdem wir uns so langsam dem Verkaufs-Termin (Amiga, im November) nähern, möchte ich gern mal ein bißchen was verzähle, gelle ?

Das Gesamtbild wirkt vertraut. Zu oft haben wir schon fernöstlich-martialische Fantasy-Welten mit muskelbepackten Super-Heros gesichtet. Doch hier beim IMAGE WORKS-Produkt ist eine Vielzahl von Features zusammengemixt worden, der zu einem guten Cocktail werden könnte. Die physische Power beim hervorragend animierten Samurai nimmt bei Feindberührung, im Kampf Mann gegen Mann und wenn er sich z.B. die Füße verkokelt natürlich ab. Die „mentale“ Geschichte ergibt sich aus dem Grad der Erfolgserlebnisse. Nach einigen abgekickten Dohlen (Raben? Krähen? Na, ja irgendwelche Sprites – light) erhält der Bursche einen Zweihänder, den er kreiselnd gegen die von den Programmieren angemieteten Fieslinge wirkungsvoll einsetzen kann. Allerdings ist die Waffe nicht als Dauerlos anzusehen. Mal iss Schluß.

Die musikalischen Effekte sind echt nett; erschallt doch Klassik (!) im Labyrinth, wenn ein Stolperstein aus dem Weg geräumt wird...

Und überhaupt: Der Held muß was suchen und finden, dabei killen und ausweichen, bisweilen sich ducken oder springen. Ein Action-Adventure also, wie wir es bereits kennen. Im Ansatz: ja. In der Ausführung: nein. THE FIRST SAMURAI – find' ich echt gut... ■

MANFRED KLEIMANN

ANLEITUNGEN · KOMPLETTLÖSUNGEN · PLÄNE – IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
A 10 Tank Killer	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	-	-	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bard's Tale 1 The	L	P	A
Bard's Tale 2 The	L	P	A
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Batallion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
CHAOS Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Deathlord	-	P	A
Dec. Battles North Am. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu 2	L	-	-
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Demon's Winter	L	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dragon Wars	L	P	A
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A
Elvira Mistress of the dark	L	P	-
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 (49,90)	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Dreams	(L	P)	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Goldregon's Domain	L	-	A
Goto	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L	P	-
Insector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	P	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	L	P	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Landsitz von Mortville Der	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Loom	L	-	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Masters.)	L	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA M.)	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince of Persia	L	P	-
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	-	-	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Secret Of Monkey Island	(L	P)	A
Secret Of The Silver Blades	L	P	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban (SEGA Megadr.)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster Soundkarte	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	L	-	-
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermillion (SEGA)	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	L	-	-
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Comm. + Secr. Miss.	-	-	A
World Cup Soccer (SEGA)	-	-	A
Zack Mc.Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

"L" und "P" in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!

Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

1 SECRET OF MONKEY ISLAND
Amiga 74,90
Atari ST 74,90
PC VGA 89,90
PC EGA 69,90
- komplett deutsch -

2 SIM EARTH
IBM PC 84,90
jetzt auch mit deutschen Bildschirmausgaben

3 CHAOS STRIKES BACK
Amiga 74,90
Atari ST 74,90
incl. L und P 89,90

		Amiga	C 64	IBM-PC	Atari ST
4.	RAILROAD TYCOON	89,90		84,90	
5.	BUCK ROGERS	89,90	64,90	89,90	
6.	SILENT SERVICE 2			89,90	
7.	EYE OF THE BEHOLDER			84,90	
8.	ULTIMA 5	89,90	89,90	89,90	89,90
9.	CADAVER	74,90			74,90
10.	POOL OF RADIANCE	69,90	89,90		89,90

CPS Frank Heidak

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

American Express Cards · Diners Club International · VISA · Eurocard

SONDERANGEBOTE

		TYP	AMIGA	C 64	IBM-PC
ARCTIC FOX	D	SIM			39,90
BAD BLOOD	D	ROL			49,90
BARD'S TALE 1 THE	D	ROL		24,90	
BARD'S TALE 1 + DUNGEON WIZARD	D	ROL		49,90	
BARD'S TALE 2 THE	D	ROL	49,90	29,90	49,90
BLOODWYCH	E	ROL		44,90	
CAVEMAN UGH-LYMPICS	E	SPO		24,90	39,90
DEJA VU	E	ADV		29,90	
DAM BUSTERS THE	D	SIM		49,90	
DUNGEON WIZARD	D	ROL		29,90	
EMERALD MINE 1	D	ARC		29,90	
EMERALD MINE 2	D	ARC		29,90	
EMERALD MINE 3 PROFESSIONAL	D	ARC	29,90		
EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER	D	SPO	49,90		
EYE OF HORUS	D	ARC		29,90	
FAERY TALE ADVENTURE THE	E	ROL		39,90	
FLUGSIMULATOR 2 KOMPL. DT.	D	SIM		49,90	
FOOTBALL MANAGER	E	SPO		14,90	
FOOTBALL MANAGER 2	D	SPO		29,90	29,90
GARRISON	D	ARC	29,90		
HOLLYWOOD POKER	D	STR		19,90	
IN 80 TAGEN UM DIE WELT	D	STR		9,90	
INFILTRATOR 2	D	ADV		29,90	
INTERNATIONAL KARATE	D	SPO		19,90	
JET	D	SIM	59,90	49,90	
JUMP JET	E	SIM		14,90	
KICK OFF 2 - FINAL WHISTLE	D	SPO	39,90		
KICK OFF PLAYER MANAGER	D	SPO	54,90		
KICK OFF 2 - WINNING TACTICS	D	SPO	24,90		
KING'S QUEST 1, 2 oder 3 (je)	D	ADV	49,90	49,90	
LAS VEGAS ROULETTE	D	STR			29,90
LORDS OF CONQUEST	D	STR			39,90
L.A. CRACKDOWN	E	ADV		24,90	
MS. PACMAN	E	ARC			24,90
OMEGA	E	SIM	59,90		
PACMAN	E	ARC		14,90	
SECONDS OUT	E	SPO	19,90		
SILENT SERVICE	E	SIM		49,90	49,90
SKYBLASTER (3D-ACTION)	D	ARC	19,90		
STARWAYS	D	ARC	19,90		
THUNDERCHOPPER	E	SIM		49,90	49,90
TRACK & FIELD INCL. JOYPAD	E	SPO		39,90	
ULTIMA 3	D	ROL	59,90	39,90	
UMS SET INCL. 2 SCENERIES	D	SIM	59,90		
UP PERISCOPE	D	SIM		49,90	49,90
WHIRLIGIG	D	ARC	14,90		

MAN SPRICHT DEUTSH! Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	ST	IBM-PC	VGA	SK
'NAM	SIM	84,90		84,90	89,90		
688 ATTACK SUBMARINE	SIM	74,90			84,90	J	J
A 10 TANK KILLER	SIM	89,90			94,90	J	
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	SIM	84,90					
ALPHA WAVES	STR	74,90		74,90	74,90		
BACK TO THE FUTURE 2	ARC	74,90	44,90	74,90	74,90	J	
BANDIT KINDS OF ANCIENT CHINA	SIM	94,90			94,90		
BARD'S TALE 3 THE	ROL	74,90	69,90		79,90		
BATTLE COMMAND	SIM	74,90		74,90	84,90	J	
BATTLEHAWKS 1942	SIM	69,90	69,90		69,90	J	
BETRAYAL	STR	84,90					
BUNDESLIGA MANAGER	SPO	54,90	44,90	59,90	59,90	J	
CASTLE MASTER	ADV	74,90	44,90	74,90	84,90		
CHALLENGERS	COM	84,90	64,90	84,90	84,90		
CHAMPIONS OF KRYNN (AM 1 MB)	ROL	74,90	74,90		74,90		
CHUCK YEAGER 2.0	SIM	74,90					
COIN OP HITS 2	COM	84,90	54,90	84,90			
CURSE OF THE AZURE BONDS (AM 1 MB)	ROL	74,90	67,90		77,90		
DARK HEART OF UUKRUL	ROL				84,90		
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	ROL		79,90	89,90			J
DEUTSCHES AFRIKA KORPS	SIM		69,90				
DRACHEN VON LAAS DIE	ADV	74,90					
DRAGON FLIGHT	ROL	84,90	84,90				
DRAGON WARS	ROL	74,90	49,90		89,90		
DUNGEON MASTER (AM 1 MB)	ROL	74,90	74,90				
DUNKLE DIMENSION DIE	ROL		69,90				
D.A.K. SZENARIOS	SIM		19,90				
ELITE	SIM	74,90		74,90	74,90		
ELITE PLUS (NUR VGA)	SIM				94,90	J	
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	ADV	84,90		94,90	94,90	J	
EPYX SPORTING GOLD	COM	74,90		74,90	74,90		
EYE OF THE BEHOLDER	ROL				84,90	J	J
F 16 COMBAT PILOT	SIM	79,90	44,90	79,90	79,90	J	
F 19 STEALTH FIGHTER	SIM	84,90		84,90	94,90	J	J
F 29 RETALIATOR	SIM	74,90		74,90	74,90	J	
FLIGHT OF THE INTRUDER	SIM				94,90	J	
FLUGSIMULATOR 4	SIM				179,90	J	
FULL BLAST	COM	74,90	59,90	84,90	84,90		
GENGHIS KHAN	SIM	94,90			94,90		
GODS	ADV	69,90		69,90			
GOLDEN AXE	ARC	74,90	44,90				
GRAND OVERT	STR	49,90					
GREAT COURTS 2	SPO	74,90		74,90			
GUNSHIP	SIM	84,90	79,90	84,90	94,90		
HARD NOVA	STR				84,90	J	J
HARPOON	SIM	99,90			119,90	J	
HERO QUEST	ROL	69,90					
HIGH ENERGY 2	COM	74,90		74,90	84,90		
IMPERIUM	SIM	74,90		74,90	84,90	J	
INDIANA JONES 3 (LUCASFILM)	ADV	67,90		67,90	67,90	J	
INDIANAPOLIS 500	SPO	74,90			74,90	J	J
INVEST	SIM	64,90	44,90	64,90	84,90		
ISHIDO	STR	74,90			84,90	J	
IT CAME FROM THE DESERT (AM 1MB)	STR	84,90			84,90	J	J
JAHANGIR KHAN (SQUASH)	SPO	74,90		74,90			
KICK OFF 2	SPO	69,90	44,90	69,90	69,90	J	J
KLAX	STR	49,90	44,90	49,90	74,90		
KNIGHTS OF THE SKY	SIM				94,90	J	
KRIEG UM DIE KRONE	SIM		49,90				
KRIEG UM DIE KRONE 2	SIM		59,90				
LAST NINJA 2	ADV	74,90					
LAST NINJA 3	ADV		49,90				
LEGEND OF FAERGHAIL	ROL	74,90		74,90	74,90		
LEMMINGS	STR	69,90		69,90	89,90		
LINKS	SPO				94,90	J	J
LOOM (LUCASFILM)	ADV	74,90		74,90	74,90		J
LORDS OF DOOM	ADV	74,90	49,90				
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	SPO		44,90				
M 1 TANK PLATOON	SIM	84,90		84,90	94,90	J	J
MANAGER	SIM		44,90				
MANIAC MANSION	ADV	69,90	44,90	69,90	69,90		
MEGATRAVELLER	ROL	74,90			89,90		
MIG 29 FULCRUM	SIM	94,90		94,90	94,90	J	
MIGHT & MAGIC 1	ROL		64,90		94,90		
MIGHT & MAGIC 2	ROL	89,90	64,90		89,90		
MONSTER PACK	ARC	69,90					
M.U.D.S.	SPO	74,90			84,90	J	
NIGHT SHIFT	STR	59,90	44,90	59,90	59,90	J	J
NORTH & SOUTH	STR	74,90	44,90	74,90	74,90		
OIL IMPERIUM	SIM	49,90	49,90	49,90	49,90		
ON THE ROAD	SIM	74,90		74,90			
OPERATION STEALTH	ADV	74,90		74,90			
PANG	ARC	74,90	49,90	74,90			
PANZA KICK BOXING	SPO	84,90		84,90	84,90	J	
PGA TOUR GOLF	SPO	74,90			74,90	J	
PICK'N PILE	ARC				74,90		
PIRATES!	SIM	74,90	69,90	89,90	89,90		
PLOTTING	STR	74,90	54,90	74,90			
POPULOUS	STR	74,90		74,90	74,90	J	J
POPULOUS PROMISED LANDS	STR	29,90		29,90	39,90	J	J
PORTS OF CALL	SIM	89,90			89,90		
POWERMONGER	SIM	74,90		74,90			
POWERPACK	COM	74,90		74,90	84,90		
POWER UP	COM	84,90	64,90	84,90			
PUZZNIC	STR	74,90	49,90	74,90			
RALF GLAU EDIT. (HANSE,VERM.,YUP.)	COM	84,90	74,90		84,90		
RED BARON EGA/HD OD. VGA/HD	SIM				119,90	(J)	J
RED STORM RISING	SIM	74,90	69,90	74,90	94,90		
RENEGADE LEGION INTERCEPTOR	SIM				94,90		
REVELATION	STR	59,90			64,90		
RINGS OF MEDUSA	STR	74,90	44,90	74,90	74,90	J	
SAVAGE EMPIRE THE	ROL				94,90	J	J
SCHWERT UND MAGIE 1 UND 2	ROL		29,90				
SCHWERT UND MAGIE 3 UND 4	ROL		29,90				
SECRET OF THE SILVER BLADES	ROL		79,90		89,90		J
SHANGHAI 2	STR				84,90	J	J
SIM CITY (AM 512 KB)	SIM	89,90	44,90	89,90	89,90		
SIM CITY ARCHITECTURAL DISK 1 O. 2	SIM				44,90		
SIM CITY TERRAIN EDITOR	SIM	44,90			44,90		
SIM CITY UND POPULOUS	SIM	84,90		84,90	84,90		J
SOCCERMANIA	COM	64,90	54,90	74,90			
SPEEDBALL 2	SPO	74,90					
STARFLIGHT 1	ROL	74,90	44,90	74,90	74,90		
STARFLIGHT 2	ROL				89,90	J	
STERNE WIE STAUB	SIM		54,90				
SUPER MONACO GRAND PRIX	SPO	74,90	44,90	74,90			
SUPERCARS 2	SPO	74,90					
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ARC	74,90	54,90		74,90		
TEST DRIVE 3	SIM				84,90	J	J
THEIR FINEST HOUR	SIM	84,90		84,90	89,90	J	J
TRANSWORLD	SIM	74,90	49,90	74,90	84,90	J	
TURRICAN 2	ARC	74,90	44,90	74,90			
ULTIMA 4	ROL	89,90	89,90				
ULTIMA 6	ROL		89,90		89,90	J	J
ULTIMA TRILOGIE (TEIL 1 - 3)	ROL		79,90		79,90		
UMS 2	SIM	84,90		84,90	94,90		
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DIE	ADV	74,90	44,90				
WAR LORD	SIM		49,90				
WAR LORD SZENARIO	SIM		19,90				
WILD WEST WORLD MIT SPIELBRETT	SIM	89,90					
WING COMMANDER	SIM				94,90	J	J
WING COMMANDER SECRET MISSIONS	SIM				49,90	J	J
WING COMMANDER SECRET MISSIONS 2	SIM				49,90	J	J
WINGS	SIM	84,90					
WINNING TEAM	COM	84,90		84,90			
WONDERLAND	ADV	84,90			84,90	J	J
ZAK MC KRACKEN	ADV	74,90	74,90	74,90	74,90		

Ein "J" in der Spalte "VGA" bedeutet: der VGA-Modus wird unterstützt. Ein "J" in der Spalte "SK" bedeutet: Ad Lib bzw. Sound Blaster Karten werden unterstützt.

Händleranfragen erwünscht!

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit

COMPUTER PROGRAMM SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7
5000 Köln 41

Bestellannahme:
0221/40 74 47
0221/40 68 88
0221/40 17 80

24 Stunden- Fax
0221/40 19 89

Kundendienst Lösungshilfen:
0221/40 24 93 - Di. und Do. von 17.30 - 19.00 Uhr

Kundendienst Software:
0221/400 01 27 - Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

Die Preise für Lösungshilfen:

Lösung: 15,- DM • Pläne: 15,- DM • Anleitung: 25,- DM

zuzüglich Versandkosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,00 DM
Versand Ausland (Vorkasse)	10,00 DM	13,00 DM
VERSANDKOSTENFREI AB	45,00 DM	99,00 DM

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?

WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Hiermit bestelle ich für den Titel ....

- ❑ Komplettlösung
- ❑ Plan/Pläne
- ❑ deutsche Anleitung
- ❑ Programm/Modul
- ❑ Software-Test
- ❑ Zubehör/Hardware
- ❑ aktuelle Preisliste

Auftraggeber

Name: ....

Straße: ....

Wohnort: ....

Telefon: ....

Computer: ....

Kunden-Nr.: ....

Unter dem Regenbogen

Kaum von Düsseldorf ins nicht mehr so verträumte Kaarst umgezogen, kann sich das RAINBOW ARTS-Team vor Arbeit nicht mehr retten. Zahlreiche neue Projekte, aber auch Umsetzungen erfolgreicher Titel, stehen an. Auch die Besetzung hat sich verändert. Anlaß genug, um der Softwareschmiede mit den Zeitgeistmännchen einen Besuch abzustatten.

Softgold, die eigentliche Vertriebsfirma, wurde schon 1985 gegründet. Ein Jahr später nahm man den jungen Hersteller *Rainbow Arts* auf. 1988 wurde die Hälfte des Hannoveraner Hauses *ReLine* (*Legend of Faerghail!*) gekauft. Das Rainbow-Label steht seither für Action-, Geschicklichkeits- und Knobelspiele, während ReLine jetzt auf Fantasy und Handel setzt. *Olaf Patzenhauers* FATE GATES OF DAWN wird das nächste Produkt sein. Wir stellten Euch das deutsche Rollenspiel in der ASM 5/91 schon ausführlich vor.

Zwei Handelssimulationen sind auch in Arbeit. Reederstück TRANSATLANTIC wird vom augenzwinkernden, futuristischen CENTRE BASE gefolgt. Voraussichtliche Systeme: PC und 16-Bitter. Softgold selbst vertreibt (und übersetzt!) die Rollenspiele von *SSI* und die Adventures von *Lucasfilm* in Deutschland. SSIs Strategietitel werden auf Englisch angeboten. Firmeneigene Produkte werden von Softgold international vertrieben

Marc Ullrich, zusammen mit *Hans Rabe* und *Jürgen Goeldner* Firmenchef, führt begeistert durch die neuen Räume. Schmuckes Weiß-Schwarz und viel, viel Platz ergeben eine ideale Denkfabrik. Bis auf den Großteil der Duplikation wird ein Produkt von Anfang bis Ende in den zwei Firmengebäuden entwickelt. Zudem erleichtert die Nähe zum Distributor *Rushware* die Geschäftsabwicklung, sitzt man doch um die Ecke. Marc bedauert nur, daß er so wenig Zeit zum Spielen hat. Seine aktuellen Lieblinge: *Populous* (Amiga), *Monkey Island* (PC) und *Turrican II* (Amiga). Das tolle Ballerspiel wird zur Zeit für CPC und Spectrum umgesetzt, jeweils auf Disk und Kassette. Auch Besitzer von Nintendos Entertainment

System dürfen sich die Hände reiben: TURRICAN II wird wohl noch in diesem Sommer für ihre Konsole erscheinen. Marc und seine Crew verhandeln zur Zeit noch über diverse Konsolenlizenzen. Sie wollen verstärkt auf Videospiele setzen.

Auch *Bernard Morell*, Betriebswirtschaftler und Operations Manager, freut sich über sein neues Büro. Wenn er einmal Zeit zum Abschalten hat, spielt er gerne *Monkey Island* auf dem PC und *Legend of Faerghail* oder das neue LOGICAL auf dem Amiga. Worum geht es? In hundert Stufen müssen farbige, fallende Murmeln passend in drehbare Behälter gelegt werden, die je vier Murmeln aufnehmen. Die Muster lassen sich bei wachsender Fallgeschwindigkeit der Kugeln immer schwerer einhalten. Selbstverständlich wird man auch eigene Level erstellen und dabei aus vier verschiedenen Hintergrundgrafiken wählen können. Klingt gut, sieht gut aus und ist für Atari, Amiga, PC (CGA bis VGA) und den C 64 geplant.

Während er auf INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS wartet und die Kaserne inwendig kennenlernt, wirft Lucasfilm-Betreuer *Boris Schneider* gerne seinen PC an. Seine Lieblinge: *Command H.Q*, *Wing Commander* und *Links*. *Doug Glen*, Lucasfilm-Chef, bereitet derzeit CD-ROM-Fassungen seiner Adventure-Hits vor. Die Speicherkapazität des Mediums CD kann ihm, sobald die Preise weit genug gesunken sind, vielleicht den Markt erobern. Bild- und Tonqualität der Scheiben sind jedenfalls atemberaubend.

Seit einigen Monaten an Bord: *Tom Schmidt*. *Teut Weidemanns* lebenslustiger Nachfolger betreut SSI und neugierige ASM-Redakteure. Wenn er nicht gerade eines der zahlreichen amerikanischen Projekte vorantreibt (brandaktuell: *Beholder*-Fortsetzung EYE OF THE STORM), spielt er gerne *Shanghai I & II (Amiga und PC)* und *Gem'x* (Amiga). Außer Konkurrenz kämpft er sich auch zum Auge des *Beholders* vor. SSI-Mitarbeiterin *Ann McGowan*, auf Geschäftsreise durch Europa, zeigte sich unbeeindruckt vom Erfolg „ihres" neuesten Rollenspiels. Recht zugeknöpft, wollte sie über neue Vorhaben so gar nichts erzählen.

Wer Rainbow liest, denkt an *Kristin Dodt*. Die Marketing Managerin und Seele der Kaarster hält intensive Kontakte zur „Außenwelt". In ruhigen Minuten legt sie gerne *Sokoban/Boxxle* in den Game Boy ein oder ballert sich auf dem Amiga durch Glanzstück *Turrican II*.

Wenn Neuzugang *Jörg Grafingholt* nicht gerade LOGICAL testet, stürzt er sich auf seinen C 64. *Archon* und *Styx* sind seine Lieblinge und – wohl dem, der noch ein Exemplar hat – die hüpfenden *Giana Sisters*. Nebenbei betreut er auch *Electronic Zoo*, die in letzter Zeit mit ansehnlichen Spielen (z.B. den *Eco Phantoms*) aufwarteten.

Producer *Ralph Stock* (Vorlieben: *Command H.Q.*, *Carrier Command* und Automat *FROG*) arbeitet unter Hochdruck an Rainbows größtem neuen Produkt: MAD TV. Die humorvolle Mischung aus Handelssimulation, Fernsehmanagement und Liebesgeschichte müßte rechtzeitig zur nächsten ASM-Ausgabe testbar vorliegen. Zwei Computergegner, flotte Töne und ein kräftiger Schuß schwarzen Humors dürften auch Handelsmuffel in den Ring treiben. 16-Bit- und PC-Besitzer können sich schon freuen.

Die Zeichen stehen für die Regenbogenkünstler also auf Ausdehnung. Ist Euer Appetit auch schon geweckt? Wir halten Euch über ihre Neuigkeiten auf dem laufenden und sind schon gespannt auf die nächsten Werke!

EVA HOOGH

Bei R.A. geht's natürlich auch „seriös" zu.

Ein Blick in die neuen, phantastischen „Räume" der R.A.s in Kaarst.

„Bernie" immer zu Späßen aufgelegt ... Unser Foto zeigt die Nouvelle Cuisine der 90er Jahre

Tom Schmidt gut gelaunt. So kennt man ihn ...

Sprachloses Entsetzen

Ann kurz vorm Abflug ...

AM

PRE

Der Jäger des verlorenen Mittagessens!

PREHISTORIK

Bronco-Burger-süchtig und magenknurrend mußt Du Dich durch über 150 Screens voller "prehistorischer" Überraschungen kämpfen. Dein bester Kumpel, die Keule "How-Drauf", hilft Dir dabei aus (fast) jeder brenzligen Situation.

Dein Weg beginnt im tiefsten Dschungel und führt Dich durch gräßlich-gruselige Höhlen bis in die unmenschlich kalte Antarktis.

Zier' Dich nicht, Deine Keule gegen Futterneider wie Schildo-Sauros, Rhino-Dendron oder King Kongorous XII einzusetzen.

Ein Spiel für die ganze Familie!

Verkauf' Deine Mutter, versetze Deine Schulbücher! All' das für einen guten Zweck: Rette Prehistorik! Gib ihm, was er braucht: Bronco-Burger, Grabunga-Cola und Turtle-MC-Nuggets!

LOGICAL

System: PC (getestet), Amiga (getestet), C-64, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca.80 Mark (PC), ca. 70 Mark (Amiga/ST), C-64-Disk. ca. 50 Mark, -Cass. ca. 40 Mark, **Hersteller:** Rainbow Arts, 4044 Kaarst 2, **Muster von:** Hersteller.

Na Logisch!

Na, schon mal an der Uhr gedreht? Wenn nicht, dann habt Ihr das jetzt voll in der Hand. Wie kleine Kugellager sehen sie aus, die kreisrunden Scheiben, die das Mechano-Herz und damit den Grundgedanken des Spielwitzes von LOGICAL verkörpern. Schnelles Klicken erfordert schnelles Schalten. Aber keine Bange, Ihr macht das schon. Wer einmal in den Bann solcher Logik-Games gerät, ist schnell dem absoluten Wahn verfallen.

Sehen, erkennen, kombinieren, blitzschnell reagieren und an der richtigen Stelle den geeigneten Mechanismus auslösen, das ist LOGICAL. Klingt ja fast wie – 'tschuldigung – so'n megaverschärfter 'Idiotentest', der – zumeist mit 18 Jahren – auf den Großteil der männlichen Welt zukommt.

Aber: Was hier klickert oder klappert, ist weniger die Mühle am laufenden Bach, sondern vielmehr die Mechanik der schon oben erwähnten Kugel(-zwischen-)lager, wenn Ihr diese eine Raste weiterdreht. Ja, bei RAINBOW ARTS' brandheißer Antwort auf die *Tetris*-Frage dreht sich eben (fast) alles

Der PC-Dreh.

ums Drehen – wenn sich's nicht gerade ums Rollen dreht. Rollen und gerollt werden – auf den Dreh kommt's an, sonst dreht Ihr durch.

Mit Logical werden über 99 Level hinweg unterschiedliche logische Zusammenhänge innerhalb eines ausgeklügelten grafischen Systems miteinander vereint, und das ist noch nicht alles: In deren Anschluß lassen sich weitere Level editieren, in Form und Farbe völlig individuell.

»Auf den Dreh kommt's an, sonst dreht Ihr durch.«

Der Spieler ist gefordert, nebst logischem Denkschema und schnellem, zielstrebigem Handeln im Laufe der Zeit *(die er ja nicht hat)* eine Strategie zu entwickeln, die ihm hilft, 'unnötige' zeitliche Verzögerungen zwischen Wahrnehmen und Handeln zu verringern. Geht es anfangs noch 'zivilisiert' zur Sache, artet Logical später in einen Wettlauf gegen die Geschwindigkeit aus. Gesteuert wird Logical übrigens am sinnvollsten mit der Maus *(linke Taste leitet die Kugel weiter, rechte Taste dreht die Scheibe).*

In bestens durchdachter Anordnung befinden sich auf dem Screen diese besagten Kugellager, teils nebeneinander, teils hintereinander durch Schienenstränge verbunden. Diese kreisrunden Gebilde sind mit jeweils vier Aussparungen versehen, gerade so groß, daß eine der bunten Kugeln darin Platz findet. Eine waagerecht verlaufende Schiene am oberen Bildschirmrand ist mit den ersten dieser Kugellager verbunden, in den Anfangsleveln mit wenigen, später mit mehreren. Diese Schiene dient hier als Zubringerschiene für die von rechts oben ins Bild scrollenden, verschiedenfarbigen Kugeln.

Nach den Regeln der Schwerkraft 'fällt' so'ne Kugel dann zwangsläufig ins nächstliegende Loch, in diesem Fall eben in das erste Kugellager – womit wir zum eigentlichen Spielprinzip und Ziel von Logical kommen: „Mache aus einem Kugel(-zwischen-)lager ein Kugel(-end-)lager, und zwar so, daß ein Lager mit je vier Kugeln einer Farbe aufgefüllt wird und jedes auf dem Screen befindliche Lager einmal in diesen Genuß kommt!" Sobald die vierte Kugel einer Farbe ihr Lager erreicht hat, schließt sich eine mittelschwere Explosion an: das Lager wird für weiteren Gebrauch freigesprengt.

Hört sich alles ganz easy an, oder? Nun, Logical wäre auch völlig schnarchig und einfach zu bewältigen, hätte man nicht erschwerenderweise so einige fiese Features mit in den Spielablauf eingebaut: Nicht nur die dem Zufall überlassene Abfolge der verschieden eingefärbten Kugeln erfordert von Euch Kombinationsgabe und höchste Konzentration, um die Dinger so zwischen den Lagern hin- und herzuschikken, daß Ihr alle zum Platzen bringen könnt. Die Zeitbegrenzung, grafisch mit dem Sand- oder Eieruhr-Symbol dargestellt, wertet den Ablauf dieses Games zusätzlich auf. Neben weiteren Spielelementen findet Ihr direkt auf dem Screen eine Farbanzeige – für die Farbe der nächstfolgenden Kugel *(nicht in jedem Level)*, sowie vier Taler, die Euch über Blinkzeichen die Menge der im Spiel befindlichen 'losen' Kugeln anzeigt, höchstens jedoch besagte vier.

Die Amiga-Rolle.

O.k., daß Logical sehr hitverdächtig ist, brauch' ich wohl kaum noch zu erwähnen. Dafür erwähne ich noch die ansprechenden Soundeffekte, made by Rudolf Stember, die bei der PC-Version sogar von der AdLib-Soundkarte unterstützt werden. I made it! Make it!

Matthias Siegk

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

	PC/Amiga
Grafik	8/9
Anleitung	10/10
Spielaufbau	10/10
Motivation	11/11
Preis/Leistung	9/10

»PRIMA«

Archies 'Klaxtris'

TACTIC

System: Archimedes, **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Eterna, Frankreich, **Muster von:** Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, 4904 Enger.

Supergut – und doch vergessen: Archie. Prachtvoll steht das gute Stück in unserem Testraum zwischen dem 64er und dem Amiga 1000 – und verhungert fast. Denn kaum jemand schickt uns Software, mit der wir ihn füttern können. Schade eigentlich, denn dieser Compi kann eine ganze Menge. Leider war es so, daß bei Erscheinen des Archimedes sein Preis-Leistungsverhätnis nicht ganz stimmte. Deshalb flachte das Interesse der User an dieser Maschine sehr schnell ab. Von Zeit zu Zeit trudeln doch mal ein bis zwei Programme für dieses System bei uns ein. Bisher waren es jedoch meist irgendwelche Sachen, die abgekupfert wurden, auch die ein oder andere Amiga-Umsetzung war dabei. Aber ich könnte mich trotzdem nicht erinnern, daß wir mal ein Game hatten, das Archies Kapazität mal richtig ausgenutzt hätte. Auch das Programm, was ich hier vorstelle, tut dies nicht, aber eine Besonderheit hat es schon: TACTIC hat unsere gesamte Redaktion für Tage beschäftigt. Das französische Softwarehaus ETERNA hat in dieses Game eine fast neue, aber vor allem faszinierende, Spielidee hineingepackt. Ein Hauch von den wohl berühmtesten Geschicklichkeitsspielen ist schon spürbar. Der Bildschirm baut sich Tetris-ähnlich auf, und die Aufgabenstellung erinnert

»Tactic: Leider nur für den Archimedes – aber vom Feinsten!!!«

ein wenig an Klax. Wir von der ASM meinen, daß dabei eine sehr gesunde Mischung entstanden ist. Da sich zu jeder Zeit ein zweiter Spieler einklinken kann, ist der Screen einmal vertikal unterteilt. Der Bildschirmaufbau für einen Player sieht folgendermaßen aus: Eine Art Röhre (wie bei Tetris), darunter befindet sich, wie Ihr auf unserem Foto erkennen könnt, ein rechteckiger Kasten, in dem die Aufgabenstellung grafisch dargestellt wird. In jener besagten „Tetris-Röhre" fallen verschieden eingefärbte Kugeln herunter, die es nach unten angegebenem Muster zusammenzusetzen gilt. Während die Bällchen von oben heruntersausen, schweben Extras durch den Kasten, die sowohl positiv als auch negativ sein können.

Da gibt es beispielsweise „More Speed", „Next Level", „Points", „Timebonus". Und jetzt die fiesen: Minuszeit, verdrehte Steuerung, Punktabzug, Zeitabzug. Dies sind aber längst nicht alle Extras. Ein besonders mieses Extra ist der schwarze Ball. Nimmt man ihn auf, so verfärben sich alle schon gesetzten Kugeln schwarz. Hat man in diesem Fall kein fotografisches Gedächtnis, sieht man ganz schön alt aus, verliert den Plan, die Zeit läuft ab, und... peng. Wie schon erwähnt, nutzt auch Tactic die Kapazität des Rechners nicht aus. Alles für den Spielablauf Nötige, ist jedoch grafisch sehr schön dargestellt. Besonders gut gefielen mir auch Musi und FX. Technisch ist es ebenfalls nahezu perfekt. Eine kaum erwähnenswerte Kleinigkeit könnte man daran aussetzten. Zieht man eine Kugel im Kasten hin und her, ruckelt es ab und zu ein wenig, was aber das Spielgeschehen in keinster Weise stört. Kurz gesagt: Wenn Ihr einen Archimedes besitzt, solltet Ihr Euch das Game unbedingt anschauen. In der ASM sind auf jeden Fall alle begeistert! ■

Sandra Alter

Da kamen die Tester ganz schön ins Schwitzen!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

Besser denn je

ELITE PLUS

System: PC (640 KByte, EGA/VGA/MCGA), **empf. VK-Preis:** ca. DM 130, **Hersteller:** Microprose, Tetbury, England, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Vom Weltraumkrämer zum galaktischen Helden: Generationen von Spielern haben sich schon in diesem Knüller hochgearbeitet. Handel, Strategie und eine gehörige Portion Action machten *Elite* schon vor fünf Jahren zum Klassiker. Jetzt wurde die PC-Version, seinerzeit mit CGA-Magergrafik und Piepstönen ausgestattet, ordentlich aufpoliert. Aus *David Brabens* Hit wurde ELITE PLUS. MICROPROSE spendierte neben einem ausgewachsenen, deutschen Handbuch ansehnliche Farbgrafiken, neue Töne für Roland- und Ad Lib-Karten, sowie zusätzliche Missionen. Gewöhnungsbedürftig für Besitzer des Originals ist nur die Icon-Steuerung. Leider wurden auch Preis und Pakkung aufgebläht. Elite Plus ist ein tolles Spiel, nur mit 130 Mark etwas hoch angesetzt. Dennoch: Die Mischung stimmt. Wer *Elite* besitzt, sollte sich die neue Generation unbedingt anschauen. Alle anderen: Zugreifen! ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .. EGA/VGA	8/9
Anleitung	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

Bachler Computersoftware

	AMIGA	ATARI ST	IBM	C64 Disk
4-D Sports Boxing (dt.)	*64.95	*64.95	74.95	--.--
'NAM *1965-1975* (dt.)	74.95	74.95	89.95	--.--
Adv. Destroyer Simulator (dt.)	74.95	--.--	74.95	--.--
Antares (dt.)	66.95	--.--	--.--	--.--
Back to the Future 3 (dt.)	59.95	59.95	--.--	39.95
Bandit Kings of Anc. China (dt.)	79.95	--.--	79.95	--.--
Bane o.t. Cosmic Forge (1 MB)	89.95	--.--	89.95	--.--
Bard's Tale 3 (dt.)	59.95	--.--	74.95	44.95
Billy - The Kid *	64.95	64.95	Vorb. mögl.!	
Blue Max - Aces of war	72.95	*74.95	79.95	--.--
Buck Rogers (dt.)	89.95	--.--	89.95	--.--
Bundesliga Manager (dt.)	52.95	52.95	59.95	39.95
Cadaver (dt.)	66.95	66.95	--.--	--.--
Cash (dt.)	59.95	--.--	--.--	--.--
Centurion - Def. or Rome (dt.)	59.95	--.--	74.95	--.--
Cham. o. Krynn dt. Amiga 1MB	66.95	--.--	72.95	59.95
Chaos str. back dt. Amiga 1MB	64.95	59.95	(engl.)	--.--
Chuck Rock (dt.)	59.95	59.95	--.--	--.--
Cruise for a corpse (dt.)		Vorbestellung möglich!		
Curse of the Azure Bonds (dt.)	72.95	72.95	72.95	59.95
Cybercon III (dt.)	59.95	59.95	--.--	--.--
Das Boot	72.95	*74.95	79.95	--.--
Death Knights of Krynn	V.mö.	--.--	72.95	59.95
Drachen von Laas (dt.)	64.95	64.95	64.95	--.--
Dragon Wars (dt.)	69.95	--.--	74.95	44.95
Dungeon Master (dt.)	69.95	69.95	--.--	--.--
Elite Plus (dt.)	--.--	--.--	89.95	--.--
Elvira (dt.)	74.95	74.95	99.00	--.--
Fate (dt.)		Vorbestellung mögl.!		--.--
F-19 Stealth Fighter (dt.)	74.95	74.95	84.95	54.95
F-19 St. Fighter 2-Nighthawk (dt.)*	--.--	--.--	89.95	--.--
Flight of the Intruder (dt.)	*79.95	*79.95	94.95	--.--
Golden Axecer (dt.)	59.95	59.95	--.--	39.95
Great Courts 2 (dt.)	66.95	66.95	V.mö.	--.--
Gunship 2000 (dt.) *	--.--	--.--	89.95	--.--
Heart of China	--.--	--.-	89.95	--.--
Hero Quest (Gremlin)	59.95	59.95	69.95	29.95
Hero's Quest 2	87.95	--.--	87.95	--.--
Hillstreet Blues (dt.)	59.95	59.95	59.95	--.--
Indiana Jones 3 (dt.) Adventure	66.95	66.95	74.95	--.--
Jet Fighter 2	--.--	--.--	89.95	--.--
Joystick-Adapter f. 4 Spieler	24.95	24.95	--.--	--.--
Kick Off 2 (dt.)	59.95	59.95	59.95	39.95
Kick Off 2 - Final Whistle (dt.)	34.95	34.95	--.--	--.--
Killing Cloud (dt.)	66.95	--.--	--.--	--.--
King's Quest 5	Vorb. mögl.!		87.95	VGA 99,-
Last Ninja 3 (dt.)	V.mö.	V.mö.	--.--	39.95
Legend of Faerghail (dt.)	66.95	66.95	74.95	--.--
Leisure Suit Larry Triple Pack	109.00	109.00	109.00	--.--
Lemmings (dt.)	59.95	59.95	79.95	--.--
Life & Death 2	--.--	--.--	74.95	--.--
Links (dt.)	--.--	--.--	84.95	--.--
Links Bountiful o. Firest. Course a.	--.--	--.--	36.95	--.--

	AMIGA	ATARI ST	IBM	C64 Disk
Loom (dt.)	72.95	72.95	72.95	--.--
M 1 Tank Platoon (dt.)	74.95	74.95	89.95	--.--
Magnetic Scrolls Compilation	74.95	74.95	79.95	--.--
Maniac Mansion (dt.)	66.95	66.95	66.95	--.--
Megatraveller 1 (dt.)	74.95	74.95	89.95	--.--
Mig 29 (dt.)	76.95	76.95	76.95	--.--
Monster Pack (3 Spiele)	59.95	59.95	--.--	--.--
North & South	39.95	39.95	39.95	39.95
Ökolopoly Version 3.0 (dt.)	--.--	--.--	--.--	139,00
PGA Tour Golf (dt.)	59.95	--.--	69.95	--.--
Pirates! (dt.)	59.95	59.95	59.95	49.95
Player Manager (dt.)	49.95	49.95	--.--	--.--
Pool of Radiance dt.Amiga1MB	69.95	--.--	69.95	59.95
Power Monger (dt.)	69.95	69.95	V.mö.	--.--
Power Monger Data Disk (dt.) *	39.95	39.95	--.--	--.--
Power Up (5 Spiele)	74.95	74.95	--.--	49.95
Predator 2 (dt.)	59.95	59.95	--.--	39.95
Railroad Tycoon (dt.)	74.95	*74.95	89.95	--.--
Red Baron (EGA o. VGA)	*89.95	--.--	89.95	--.--
Return of Medusa (dt.)		Vorbestellung möglich !		
Shadow Dancer (dt.)	59.95	59.95	--.--	39.95
Sierra Value Pack (Col. Bequ. Conq.o. Camel., Cod. Ice-Man)	99.00	--.--	--.--	--.--
Silent Service 2 (dt.)	Vorb. mögl.!		84.95	--.--
Sim Earth (dt.)	Vorb. mögl.!		94.95	--.--
Sim City & Populous (dt.)	74.95	74.95	74.95	--.--
Skull & Crossbones	59.95	59.95	--.--	39.95
Space Quest 4 (EGA o. VGA)	*89.95	--.--	89.95	--.--
Speedball 2 (dt.)	64.95	64.95	--.--	--.--
Spirit of Excalibur	74.95	--.--	84.95	--.--
Stellar 7	59.95	--.--	59.95	--.--
Stratego	74.95	74.95	74.95	--.--
Super Cars 2 (dt.)	59.95	59.95	--.--	--.--
Super Monaco Grand Prix (dt.)	59.95	59.95	--.--	39.95
Switchblade 2 (dt.)	59.95	59.95	--.--	--.--
SWIV (dt.)	59.95	59.95	--.--	39.95
Their finest hour (dt.)	69.95	69.95	69.95	--.--
The Secret of Monkey Isl. (dt.)	69.95	69.95	74.95	VGA 89,-
Trans World (dt.)	66.95	66.95	74.95	44.95
Turrican 2 (dt.)	59.95	59.95	--.--	39.95
Ultima 6	Vorb. mögl.!		79.95	59.95
Warlords (Amiga 1 MB)	66.95	--.--	66.95	--.--
Wing Commander	V.mö.	--.--	74.95	--.--
Wing Comm. Miss. Disk 1+2 je	--.--	--.--	36.95	--.--
Wolfpack (dt.)	79.95	--.--	94.95	--.--
Wonderland (1 MB) (dt.)	72.95	72.95	87.95	--.--
X-Copy Prof. & Hardw. (dt.)	79.95	--.--	--.--	--.--
Zak Mc Kracken (dt.)	66.95	66.95	66.95	54.95

Vorb. mögl. = Programm erscheint in Kürze, Vorbestellung möglich
V.mö. = siehe oben
* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
(dt.) = Deutsche Version oder Anleitung

3-D Constuction Kit (dt.) **(Amiga/Atari ST/IBM-PC)**	**129,-**
Arachnophobia (dt.) **(Amiga/Atari ST/IBM-PC)**	**69,-**
Armour-Geddon (dt.) **(Amiga/Atari ST)**	**59,-**
Brat **(Amiga/Atari ST)**	**59,-**
Cadaver 2 - The Pay-Off (dt.) * **(Amiga/Atari ST)** - Nur mit Cadaver 1 spielbar! -	**40,-**
Eye of the Beholder **(Amiga/IBM-PC)**	**74,-**
F-15 Strike Eagle II **(Amiga/Atari ST/IBM-PC)**	**79,-**
Gods (dt.) **(Amiga/Atari ST)**	**59,-**
Kick Off 2 - Winning Tactics (dt.) **(Amiga/Atari ST)**	**35,-**
Lemmings **(Amiga/Atari ST)**	**59,-**
Railroad Tycoon (dt.) **(Amiga/Atari ST)**	**75,-**
Shadow Dancer (dt.) **(Amiga/Atari ST)**	**59,-**
Toki (dt.) **(Amiga/Atari ST)**	**59,-**
Turrican 2 (dt.) **(Amiga/Atari ST)**	**59,-**

1 MB-Erweiterung f. Amiga
(abschaltbar + Uhr)
89,00

2. Laufwerk 3.5" f. Amiga
169,00

Sound Blaster (dt.)
349,00

Adlib Musik-Karte (dt.)
249,00

Roland LAPC-1
Soundkarte
990,00

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung am Telefon durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,00 DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck). Ab 100,00 DM Bestellwert liefern wir portofrei. Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

Bachler - Computersoftware

Postfach 1113/Blücherstr. 24
D-4290 Bocholt

Telefon-Nr.:

0 28 71 / 86 31,
18 30 88 + 18 06 37

Flackerndes Lebenslicht

Sieht Ultima verflixt ähnlich: THE MAGIC CANDLE
Foto: PC

Der König erteilt Euch seinen Auftrag. *Foto: C64*

THE MAGIC CANDLE

System: PC, C 64 (Disk), **empf. VK-Preis:** ca. DM 60 (C 64) bzw. 90 (PC), **Hersteller:** Mindcraft, Kalifornien, USA, **Muster von:** CoSi, 206 Bad Oldesloe, 04531/87821, Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Vor vielen Jahren im Ländchen Deruvia: Die Menschen lebten glücklich, denn die Ewige Kerze wahrte dank ihres Zaubers den Frieden. 44 Wächter schützten sie mit ihrem Leben. Doch eines Tages verschwanden die Wächter spurlos. Schergen des Unheils streifen nun durch's Land. Die Zeit schmilzt dahin und mit ihr die Ewige Kerze. Dämon Dreax, einst in ihr gefangen, droht zu entweichen. Gelingt es Euch und fünf zu rekrutierenden Kameraden nicht, ihn in die Kerze zu bannen, wird Chaos über Deruvia hereinbrechen.

Zwei Jahre, nachdem es in den USA Furore machte, ist MINDCRAFTS MAGIC CANDLE endlich in Deutschland erhältlich. PC- und C 64-Besitzer dürfen sich über ein Rollenspiel nach bester *Ultima*-Manier freuen. Trotz grafischer und musikalischer Patina (den Ton schaltet man zwecks Nervenerhalt am besten gleich ab) kann die Queste sich durchaus am Vorbild messen. Der Bildschirm ist in ein großes Bildfenster, Richtungs- und Charakteranzeiger, sowie eine Verbenliste aufgeteilt. Die seitlich gezeigten Figuren bewegen sich in einer Landschaft mit „falscher Vogelperspektive". Ähnlich dem Vorbild sieht man Türen, die nicht nach Norden führen, nur an abweichender Wandfärbung. Manche Räume werden auch erst sichtbar, wenn man direkt neben ihnen steht. Den Disketten liegen eine farbige Karte von Deruvia, die Anleitung, sowie ein stimmungsvoll geschriebenes, englisches Handbuch bei.

Das MAGIC CANDLE-Licht leitet monate lang durch die Dungeons – Klasse!

Das dient gleichzeitig der Sicherheitsabfrage zu Spielbeginn. Wie es sich gehört, lassen sich zahlreiche Spielstände speichern. Die Kerze kann auf der PC-Festplatte abgebrannt werden. Bei der C 64-Version tun es zwei doppelseitige Disks, sowie je eine Diskette für vier Spielstände.

Zwölf Siedlungen, zwei Burgen und Hunderte Verliesräume wollen erforscht werden. Inseln und eine Zwergenmine dürfen genausowenig fehlen wie gesprächige Dorfbewohner. Feine Ausrüstungsgegenstände und Extras sind auch inbegriffen. Euren Hauptcharakter könnt Ihr nur umbenennen, die übrigen fünf jedoch aus einer ganzen Riege auswählen. Ein Zauberer mit Heilkraft ist mindestens so wichtig wie ein fingerfertiger Dieb oder ein charismatischer Jäger. Der bekommt Proviant billiger als seine nüchternen Mitstreiter. Für bestimmte Aufgaben läßt sich die Gruppe auch aufspalten. Man kann dann zwischen den Recken hin- und herschalten, um manche Informationen gleich an anderer Stelle einzusetzen. Neben vorgegebenen Gesprächsthemen lassen sich auch einige abweichende anschneiden. Beide Versionen können mit Tasten und/oder Joystick gesteuert werden. Da oft Worte eingegeben werden, empfiehlt sich von vornherein die Tastensteuerung.

Sieht man über die veraltete PC-Technik hinweg, bietet Mindcraft ein spannendes, über viele Wochen fesselndes Abenteuer. Originelle Wendungen, zahlreiche Unterhaltungsmöglichkeiten und eine stattliche Monstersammlung locken zu immer weiteren Expeditionen nach Deruvia. Drei Schwierigkeitsgrade erlauben auch Anfängern feines Fantasyvergnügen. Ein typischer Fall von Liebe auf den zweiten Blick! ■

Eva Hoogh

Im Schloß. Foto: PC (EGA)

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	**C 64/PC**
(EGA)	**7/7**
Steuerung	**8**
Handlung	**9**
Atmosphäre	**9**
Preis/Leistung	**9**

»PRIMA«

WIR machen den Khan wieder flott

Manni (rechts) hat keine Chance mehr, an die Murmel zu kommen. Ein kapitaler taktischer Fehler . . . (Foto: ST)

JAHANGIR KHAN WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH

System: Amiga, ST (beide angeschaut), **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Krisalis, Rotherham, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Es gibt doofe Stories bei Action-Games und bisweilen blöde Anleitungen bei Simulationen. Hier haben wir so einen Kandidaten. Im vorliegenden Falle ist es sicherlich sinnvoll, die englische Fassung der deutschen vorzuziehen. JAHANGIR KHAN WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH von KRISALIS ist ein interessantes, spannendes und sehr unterhaltendes Sportspiel. Nur: Wer von Squash noch keine Ahnung hat, wird durch die deutsche Anleitung total verwirrt. Ähnlich dumm: Was doch ein kleiner Übersetzungsfehler auf der Verpackung für eine große Wirkung haben kann!

Da steht doch klipp und klar, daß man dieses Game zu zweit spielen kann. Tatsächlich aber, so im englischen Original, wird nur die Aussage getroffen, daß es zwei verschiedene Simulations-Modi gibt. Was für ein Unterschied!

Okay, haken wir die Sache mit der echt dümmlichen Anleitung ab und wenden wir uns dem Wesentlichen zu! Kurz was zu dem besten Squash-Spiel aller Zeiten (es gab zuvor nur eins): Das Regelwerk ist sicherlich recht einfach. Squash ist ein Returnier-Spiel. Einer hat Aufschlag, der andere spielt den

»Interessante Ballwechsel; realistische Simulation!«

Ball zurück. Dies geschieht in diesem Falle in einem abgeschlossenen Raum mit vier Wänden, die alle bespielt werden dürfen. Wichtig ist aber die Hauptwand, die der Ball stets berühren muß. Bei der Angabe (oder beim Aufschlag) wird der Ball oberhalb der roten Markierung an jene Wand gedroschen, und zwar derart, daß die Murmel auf der Seite des Gegners „einschlägt“.

Nun muß der andere Spezi das Ding irgendwie (mit dem Schläger) an die Hauptwand zurückbringen (egal, wie oft und wie viele Wände er „benutzt“). Das Feld ist zur Hälfte frei, die andere noch mal in zwei Teile untergliedert, nämlich in die, wo unsere Cracks stehen. O.k.? Ich hoffe, das genügt. Wichtig ist halt, daß man den Ball so an die Wand plaziert, daß der Gegner keine Chance hat, an diesen zu gelangen. Punkte kann nur der machen, der

den Service innehat. Gewonnen ist ein Satz bei „9". Steht's 8:8, so entscheidet der Annehmende, ob bis „9" oder (meist) bis „10" gespielt wird. Den „sudden death" strebt man natürlich nicht an, denn wer wagt es schon, beim gegnerischen Aufschlag, Satz- und Matchball gegen sich zu haben?

Bei KHAN'S SQUASH spielt die Perspektive eine entscheidende Rolle. Oftmals unterschätzt man den Flug des Balles, während des Spiels. Die Folge: Man läuft am selbigen vorbei. Gewöhnungsbedürftig ist auch die Steuerung: Beim Service muß man (rechtsstehend) zuerst Stick nach links, dann nach vorn plus Feuer „einrichten", damit das Gummi-Teil „cross" kommt. Während der Ballwechsel gibt's allerdings eine Reihe von Feinheiten (wie Lobs, Stops, angeschnittene Bälle oder Gewalthämmer), die man aus taktischen Erwägungen einstreuen sollte. Es kommt auch relativ selten vor, daß jemand das Tin-Board trifft. Dies ist jenes Teil unterhalb der Spiel-Wand, welches nicht berührt werden darf. Auch die „Let-Regel" ist hier nicht vorhanden, so daß die beiden Jungs sich unwiderstehlich ins Gehege kommen können (ohne Verletzungsgefahr!).

J.K.W.C.S. kann in einer Liga oder als Turnier im K.o.-System gespielt werden. Zusätzlich zu dem wohl interessantesten Part, dem Spiel selbst, ist es möglich, Daten, Fakten und Meinungen über sich selbst oder einen anderen Player abzufragen. Zahllose andere Menü-Punkte lassen verschiedene Änderungen zu (Ball-Geschwindigkeit, Match-Länge, Test-Spiele...).

Die Animation der Spieler mit den smarten Rackets ist sehr gut. Es hängt halt immer von der Art des zu spielenden Balles ab, ob man einen Spagat- oder Ausfallschritt ausführen muß. Realistisch sind diese Bewegungen allerdings. Die Grafik an sich ist mittelmäßig, sowohl bei Amiga wie bei ST. Vielleicht hätte ich mir eine Match-Position aus der Vogelperspektive gewünscht, aber im nachhinein denke ich mir: „Pseudo-3D sieht besser aus. Und: Mit noch mehr Übung werde ich endlich auch mal A-Man schlagen. . . " Als Squash-Fanatiker konnte (mußte ?) es mir gefallen. Aber mal ehrlich: Der KHAN hat mich überzeugt. Ich werde ihn noch lange nicht sinken lassen. Schade nur um die fehlenden Zwei-Spieler- und Doppel-Optionen. ■

Manfred Kleimann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	10
Sound	9
Realitätsnähe	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

. . . hier allerdings hat er die volle Kontrolle: Er hat die T-Linie besetzt . . . (Foto: Amiga)

NICHT ALLTÄGLICH

Hochbetrieb herrscht bei KORONA SOFT in Gütersloh, als die Firma auf ihr fünf- und das Ladengeschäft auf das einjährige Bestehen zurückblicken konnte. Andreas Plaßmann, Chef des Unternehmens in der Carl-Bertelsmann-Straße, konnte neben zahlreichen Besuchern, Neugierigen wie Stammkunden, auch Prominenz aus der Softwareszene begrüßen. So waren Inge Walleg und Willy Kaminke von UNITED SOFTWARE genauso vor Ort wie Rolf Duhnke von VIRGIN GAMES und Thomas Kernmayer von INGENIO , der eigens aus Wien angereits war, um an einem Sonderstand neue Sprachtrainer vorzustellen.

Plaßmann bietet seiner Kundschaft etwas sicher nicht alltägliches: Man kann sich die Software vor dem Kauf anschauen und testen. Im oberen Bereich des Ladenlokals hat man hierzu Gelegenheit, ob am Amiga oder Atari, Gameboy oder Sega Mega Drive.

Beim Jubiläum fand hier indes eine Kompetition mit **Klax** und den **Lemmings** auf dem Amiga sowie **Super Monaco Grand Prix** auf der Mega Drive statt, bei der es Warengutscheine zu gewinnen gab. Natürlich gab es zahlreiche Sonderangebote, eigens für diesen Tag heruntergesetzte Software, die ihre begeisterten Käufer fand.

Andreas Plaßmann ist Realist, wenn er auf die allgemeine Preispolitik bei Software eingeht. Vieles sei seiner Meinung nach sicher seinen Preis wert, aber es gäbe zuviel Schrott, der zum Full Price angeboten wird.

Nicht zuletzt aus diesem Grund werden bei ihm erhältliche Programme auch von seinen Mitarbeitern getestet, bevor sie in die Regale oder den Katalog kommen. Und wer es ganz genau wissen und sich nicht allein auf einen Selbst- oder Mitarbeitertest verlassen will, der kann sich in Gütersloh an einem „Lesetisch" in Fachmagazinen orientieren.

25.000 Kunden zwischen zehn und siebzig Jahren wissen dies zu würdigen und bleiben Andreas Plaßmann und seiner Mannschaft treu. Und das seit fünf Jahren... ■

KLAUS TRAFFORD

ATOMIX + PUZZNIC = SHIFTRIX

SHIFTRIX

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Software 2000, 2320 Plön/Holstein, **Muster von:** Hersteller.

In der letzten ASM angekündigt – pünktlich zum nächsten Redaktionsschluß fertiggestellt: SHIFTRIX. SOFTWARE 2000 ist wahrhaftig von der schnellen Truppe. Ob diese Softwareproduktion auch genauso gut wie schnell gelungen ist, werdet Ihr in den nun folgenden Zeilen lesen können. *Atomix + Puzznic* = Shiftrix. Sicherlich hat die Plöner Programmierertruppe diese Rechnung vor der Entwicklung ihres neuesten Strategiestreichs aufgestellt. Eine Prise hiervon und ein bisserl davon ist zwar nicht ganz so toll, aber solange brauchbare Games dabei heraus kommen, ist nichts dagegen einzuwenden. Shiftrix bietet 50 knallharte Level, die so manchen nahezu zur Verzweiflung treiben werden!

Auf dem Bildschirm erscheint ein Kasten, dessen Größe und Form sich nach Höhe des Schwierigkeitsgrades individuell verändern. Innerhalb dieser Abgrenzung befindet sich eine Vielzahl von Steinen, die bestimmte Symbole tragen. Nach dem Memory-Prinzip sollen immer zwei Würfel mit gleichem Symbol per Mausklick aneinander gebracht werden. Bananenmäßig einfach? Tierischer Irrtum! Denn die lieben Würfelchen lösen sich nicht auf, und schon gar nicht in Luft! Nein, sie verwandeln sich frechweg in fast undurchdringliche Mauern. „Fast" deshalb, weil in jedem Level eine bestimmte Anzahl von Bomben zur Verfügung steht. Mit deren Hilfe das eine oder andere Hindernis weggesprengt werden kann. Aber auch die eine oder andere Sackgasse ist schnell gebaut, wenn man nicht höllisch aufpasst. Damit es dann richtig schweißtreibend wird, muß der Spieler den ganzen Kram in Zeitnot erledigen. Technisch, sowie spielerisch ist das Game gut gelungen. Nur für Schönheit hat man in Pöln – so scheint es – nicht sehr viel Sinn. In allen 50 Leveln bekommt man immer ein- und denselben Hintergrund zu sehen. Als man mir vor einem Monat das Demo in die Hand drückte, war man sich noch nicht ganz sicher, ob man am Hintergrund noch etwas verändern sollte, oder nicht. Leider hat man es nicht getan. Doch Shiftrix macht auch trotz diesem kleinen farblichen Manko sehr viel Spaß. Direkt mir gegenüber sitzt der lebende Beweis dafür: Jörg Kopmann. Zur Zeit befinde ich mich nämlich im Kieler Maritim Hotel, wo Jörg fleißig dabei ist, seinen alten Weltrekord im Computerdauerspielen von 120 Stunden auf 160 Stunden hochzuschrauben. Bisher hat er dieses Game genau 73 Stunden und 34 Minuten lang gespielt. Dauerspielspaß ist also ganz bestimmt gewährt. Alles weitere über den Dauerzocker könnt Ihr ebenfalls in dieser ASM nachlesen. ■ *Sandra Alter*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	5
Anleitung	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»Brauchbar«

Eine Kathedrale, die es in sich hat

Wir schreiben das Jahr 1991 n. Chr. Ganz Bayern aalt sich in der Sonne und döst vor sich hin. Ganz Bayern? Nein, denn in einem kleinen oberbayerischen Dorf laufen die letzten Vorbereitungen für ein Spiel, das im August erscheinen soll. Sein Titel: DIE KATHEDRALE. Die Jungs, die für diese Produktion verantwortlich zeigen, haben sich den vielsagenden Namen WELTENSCHMIEDE gegeben. Wir machten uns auf den Weg nach Palling, um mehr über sie und ihr neues Adventure zu erfahren.

DIE KATHEDRALE ist nicht das erste Spiel, das von der Weltenschmiede für SOFTWARE 2000 produziert wird – der Vorgänger DAS STUNDENGLAS dürfte bekannt sein. Wohl ist es aber das erste in eben dieser Besetzung, denn für dieses und die künftigen Projekte haben sich Harald Krüger und Andreas Niedermeier den gelernten Grafiker Werner Frankowsky dazugeholt.

Die Weltenschmiede selbst gibt es auch noch nicht sehr lange. Harald Krüger (33) war zunächst freier Journalist und Taxifahrer, bevor er damit begann, Geschichten für Adventures zu erfinden. Den 26jährigen Zivildienstleistenden und vorherigen Physik- und Musikwissenschaftsstudenten Andreas Niedermeier lernte er 1988 beim Besuch eines Freundes kennen, der mit Andreas in einer WG lebte. Jener bat den Journalisten, den Text für ein Adventure, das er programmieren wollte, zu redigieren.

Harald Krüger allerdings tat etwas ganz anderes: Er brachte seinem neuen Bekannten nach ein paar Wochen eine eigene Story, von der Andreas von Anfang an begeistert war. Ihr Titel: „Das Stundenglas".

Als die erste Version fertig war, boten die beiden ihr Adventure verschiedenen Softwarefirmen an, doch schwiegen diese sich aus. Bis zu dem Moment, als sich die beiden an SOFTWARE 2000 wandten. Nach nur zwei Tagen kam die Nachricht:

Ja, sie wollten es vertreiben, aber nur mit Grafik. In seinem Taxi malte Harald, der damals noch die Grafiken selbst erstellte, die ersten Entwürfe auf die Rückseite eines Abrechnungszettels.

SPOTLIGHT

Im Spätsommer 1990 war das Spiel endlich fertig.

Andreas war unterdessen in eine andere WG gezogen, die er unter anderem mit Werner Frankowsky (29) teilte. Dieser hatte die Entwicklung des „Stundesglases" mitbekommen, besaß aber im Gegensatz zu Harald und Andreas keinen Computer. Das sollte sich schlagartig ändern, als die Weltenschmiede auf den Grafiker zugingen und ihn um Unterstützung für ihr neues Projekt, DIE KATHEDRALE , baten.

Die Ideengebung für das neueste Adventure, das im nächsten Monat erscheinen soll, hatte aber keiner der drei, sondern vielmehr Harald Krügers zukünftige Ehefrau Elfi Evers. Als die beiden Ende 1989 die Münchner St. Pauls Kathedrale besichtigten, sprach Harald mit ihr darüber, daß er sich gut vorstellen könne, welche Geheimnisse ein solches Bauwerk berge. Elfi, die ihrem Freund gespannt zuhörte, meinte nach dessen Ausführungen:

„Wenn es Dich so fasziniert, dann schreib doch eine Geschichte darüber." Gesagt – getan. Er verfaßte ein Expos und ging dieses mit Andreas Niedermeier durch. Zwei Monate arbeitete er täglich zehn Stunden an dem Text, bis er endlich fertig war.

Es geht um die (fiktive) im 15. Jahrhundert erbaute St. Pauls Kathedrale in Schönau. Deren Baumeister war ein Intimfeind der Inquisition und muß nun feststellen, daß ausgerechnet jener Bischof, für den er dieses Gebäude erschaffen soll, Schuld am Tode seines Bruders hat. So ersinnt der Baumeister einen Racheplan und baut eine Kathedrale, die es in sich hat.

Über 500 Jahre später findet sich der Spieler bei einer Besichtigungstour in eben jener Kathedrale wieder. Dabei findet er uralte Dokumente aus der Zeit des Baues, aus denen hervorgeht, daß an diesem Wochenende etwas Schreckliches vor sich gehen soll. Das Schlimme dabei ist, daß er in dem Gotteshaus eingesperrt wird und nur 56 Stunden Zeit hat, die bevorstehenden Ereignisse zu verhindern...

Die Geschichte ist zwar frei erfunden, der Anspruch geht nach Haralds Aussage aber dahin, sie auf geschichtliche Ereignisse zu basieren. In diesem Fall geht sie auf die Inquisition, und hier speziell die Szene um Jan Hus und John Wycilffe zurück.

Das Adventure werde es in sich haben, versprechen die Weltenschmiede. So kennt der Parser vom STUNDENGLAS schon 2500 Objekte, 300 Verben und auch viele „unwichtige" Worte, ähnliches wird man auch bei der KATHEDRALE vorfinden. Dabei hat der Spieler die Wahl zwischen Tastatureingabe und/oder Icon-Steuerung. Ganz neu ist die Möglichkeit, bestimmte Worte im TEXT anzuklicken.

Etwa 120 Grafiken werden darüber Aufschluß geben, in welchem Raum sich der Spieler gerade befindet, außerdem soll es auch ein „Hint-Book" geben, wie man es von INFOCOM - Adventures kennt. Doch waren diese ja in Englisch – STUNDENGLAS und KATHEDRALE sind deutschsprachige Text-Grafik-Adventures.

Wenn es fertig ist, wollen sich die drei übrigens daran machen, erstgenanntes auch für den Atari zu konvertieren. Doch damit nicht genug: Das nächste Werk ist bereits in der Mache. Es soll den Titel HEXUMA tragen und den Spieler nicht nur an einen, sondern gleich an mehrere Orte führen – in verschiedenen Zeitabschnitten, in denen zum Teil eine bedrohlich – beängstigende, aber auch eine grotesk -ulkige Atmosphäre herrscht.

Man darf also gespannt sein, was in jenem oberbayerischen Dorf noch alles produziert wird. Auch die Entwicklung des drei Monate alten Eric, dem gemeinsamen Kind von Elfi und Harald, dürfte interessant werden. Laut Aussage des stolzen Vaters war das erste gesprochene Wort seines Spößlings „Error". Ob Eric wohl auch unter die Autoren gehen wird? Wir werden die Entwicklung des Jungen (und „nebenbei" auch die Projekte seines Vaters und seiner Freunde) weiterverfolgen... ■

KLAUS TRAFFORD

HIRO-ITO und seine Großenkel

SWITCH-BLADE II

System: Amiga (angeschaut), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, Muster von: Gremlin, UK.

Das Böse lebt, das Gute kämpft. Der Guru befiehlt, doch die 'Untertanen' mögen nicht folgen. Der Ältestenrat bestimmt einen einsam auf sich alleingestellten Typen, namens Hiro, dem noch livehaftigen Havoc der Garaus zu bereiten. Die Welt scheint somit gerettet, Frieden kehre wieder ein. Schon der Ur-Großvater hatte sich an dieser Aufgabe versucht, meint GREMLIN GRAPHICS in deren ellenlagen wie sinnlosen Story zu SWITCHBLADE II.

So verlassen unsere Augen das Handbuch und wenden sich dem Titel-Screen zu. In markanter Arcade-Art erscheinen 'japanische' Fratzen, die uns - erneut - auf dem Amiga beglücken. Aber auch die Lauscher werden mit einem vorzüglichen Sound berieselt, wobei unser Hirn registriert: „Klingt echt gut!".

Hiro auf dem Weg zum ersten „Leck" (Shop). Nur noch schnell die Laser ausknipsen!

Nun schalten wir selbiges (Hirn) erneut an, um den Helden (Hiro) über die erste Phase von insgesamt sechs harten Leveln zu leiten.

Reaktionsfähigkeit und gutes Gespür fürs Wesentliche sind gefragt. So beginnt unser Arcade-Action-Game auf der Oberfläche unseres Blauen Planeten.

Im Hintergrund ist eine Stadt zu sehen (US-amerikanisch), die sich gerade der Endzeit-Stimmung (Scherz) erfreut. „Was macht ein Japaner in New York?", das fragt man sich heute des öfteren. Nun, gut. Entscheidend ist, daß wir unseren Trip über die Asche als Trainings-Lauf ansehen. Hier begegnen uns schon die ersten Viecher, die wir nicht unbedingt alle beseitigen müssen. Ausweichen und Überspringen ist oftmals das bessere Rezept!

Hiro wird zunächst in der Silhouette der Stadt von einem Bekannten begrüßt. Preisfrage: Wer winkt da vom E.S.B.? - a.)Ronald Reagan, b.) Tarzan, c.) Godzilla oder d.) King Kong?

Der Spielablauf ist eigentlich simpel und wurde auch mir schon nach wenigen Minuten klar: Es gilt, urzeitliche Tiere zu vernichten, Bonus-Kugeln aufzusammeln.

Ein nettes Mädel begrüßt uns im „Leck". Welch' willkommene Abwechslung! Ein Dollar fehlte zum Extra-Leben . . . (Amiga-Fotos)

grüne Ammo-Kisten zu öffnen und seine Lebensenergie mit allen 'eßbaren' Symbolen wieder aufzufrischen. Des weiteren gibt's einige Zusatz-Teile, wie Power-Ups, und das war's auch schon im ersten Anlauf. Diesen sollte man ohne Verlust eines der vier Leben überstehen. **Tips hier:** Die grünen Stachel-Tiere immer im Nahkampf (Messer) erledigen; das Monster mit den Scherenhänden von hinten (unfair, aber wirkungsvoll) beschießen und in dieser Phase viele Bonus-Kugeln (bringen

»Nach altem Rezept frisch auf den Tisch: SWITCHBLADE II is fun!«

Kohle fürs Waffen-Geschäft) aufsammeln. Sehr hoch springen (Stick nach unten und dann nach ganz oben reißen) ist gut für die eigene Gesundheit, insbesondere dann, wenn man mit den Sandalen in die Nähe der Feuerstellen gerät.

Nachdem wir uns – *James-Pond*-mäßig (hinein in den Schacht) – von New York verabschiedet haben, sind wir nun mittendrin im Labyrinth, dessen Ausmaße wir erst richtig erkennen, wenn wir durch Türen gehen oder Mauern mit den Fäusten zertrümmern. Übung macht bekanntlich den Manni, so daß ich äußerst vorsichtig die 'neuen' Räume betrete, da etliche Gefahren auf der Schwelle lauern. Deshalb gelten hier folgende **Tips:** Auf Dolche achten, die aus dem Boden kommen; Grünstachler und Scherenhändler (siehe oben !) bekämpfen; Laser-Anlagen beschießen (fünfmal) oder im Sprung und im Nahkampf (Messer) ausschalten; dies gilt auch für die schwebenden TV-Geräte; die mit einer Banane bewaffneten Pseudo-Samurai schon im Anmarsch beschießen (zwei Treffer). Und generell:

Zunächst den neuen Raum 'öffnen' und vorsichtig hineinschauen. Und bitte: Eine Skizze (Plan tut's auch) der Räumlichkeiten anfertigen!!!

So scrolle ich mich durch die verschiedenen Örtlichkeiten, verdiene mir meine Dollars durch Beschuß von Feinden, springe, ducke und fahrstuhle, bis ich zum ersten „Leck" (siehe Vorwort ASM 6/91!) komme. Hier stürze ich hinein – und was finde ich vor? Ein wunderhübsches Mädel aus Segatanien. Die will mir Waffen, Zusatz-Leben oder Energie verhökern. Nun, wer's braucht...

SWITCHBLADE II hat mir großen Fun bereitet. Dies lag vor allem an dem Amiga-Arcade-Charakter, dem guten Titel-Sound und der ausgezeichneten Steuerung (very smooth). Das einzige, was ich zutiefst bedauere, war der Fakt, daß man nach Einblendung des „Game Over"-Signets STETS von vorne beginnen muß. Keine Losungen; keine Paßworte. Ansonsten hieß SWITCHBLADE II für mich: Viel springen, oft Nahkampf und enorm viel Freude.

Manfred Kleimann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	11
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

HITLINE IM JULI

1 CD-Player zu gewinnen!

Jeder Leser, der dieses ASM-Schnippelchen auf eine frankierte Postkarte klebt und diese bis zum 15. 7. 1991 an die untenstehende Adresse schickt, kann einen CD-Player gewinnen! (Rechtsweg ausgeschlossen)

ASM-Redaktion, Tronic-Verlag, Postfach 870, Kennwort: „HITLINE" 3440 Eschwege

media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade wird im Auftrag des AKTUELLER SOFTWARE MARKT vom renommierten Hause MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes „Panel" von 200 Computerspieleverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird.
(Erhebungszeitraum für ASM 7/91: 1. 4.–30. 4. 1991. Ermittelt von: media control, *Baden-Baden)*

BESTSELLER

Endlich ist es soweit! ASM präsentiert eine Games-Verkaufs-Hitparade, die durch MEDIA CONTROL, Baden-Baden, erstellt wurde. Durch das bekannt ausgeklügelte System des erfahrenen Hauses ist es nun möglich, eine „echte" Hitliste zu veröffentlichen. Der Exklusiv-Vertrag zwischen ASM und MEDIA CONTROL gewährleistet, daß wir Monat für Monat quasi „geeichte" Zahlen präsentieren können. Anmerkung: Fragebögen über Abverkäufe gehen an 200 verschiedene Einzelhändler. Die Auswertung wird nach bewährtem Muster (siehe auch ZDF-Hitparade!) durchgeführt. Wir haben somit als erstes Software-Fachmagazin eine Hitliste, die auf „wahren" Zahlen beruht ...

Seit '86 dabei: ASM-Empfangsdame Vanilla Wunder bei der allmorgendlichen Drogenausgabe. (Prost!)

Top 10 ATARI ST

Titel	Hersteller
1. The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
2. Great Courts II	Ubi Soft/Blue Byte
3. F-19 Stealth Fighter	MicroProse
4. MIG-29 Fulcrum	Domark
5. Elvira-Mistress of the Dark	Accolade
6. Sim City & Populous	Infogrames
7. Wonderland	Virgin/Magnetic Scrolls
8. Lemmings	Psygnosis
9. Warlock the Avenger	Millennium
10. Dungeon Master	FTL

Top 10 C64

Titel	Hersteller
1. Teenage Mutant Hero Turtles	Image Works
2. Glücksrad	Game Tek/IJE
3. Der Preis ist heiß	Game Tek/IJE
4. Full Blast	Ubi Soft
5. Ralf Glau Edition	Art Edition
6. Turrican II	Rainbow Arts
7. Lotus Esprit Turbo Challenge	Gremlin Graphics
8. Challengers	Ubi Soft
9. U.N. Squadron	U.S. Gold
10. Power Up	Ocean

Top 10 Amiga

Titel	Hersteller
1. The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
2. Lemmings	Psygnosis
3. Glücksrad	Game Tek/IJE
4. PGA Tour Golf	Electronic Arts
5. Elvira – Mistress of the Dark	Accolade
6. Challengers	Ubi Soft
7. MIG-29 Fulcrum	Domark
8. Hill Street Blues	Krisalis
9. Turrican II	Rainbow Arts
10. Sim City & Populous	Infogrames

Top 10 MS-DOS

Titel	Hersteller
1. The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
2. Sim Earth	Ocean
3. Wing Commander	Origin/Mindscape
4. Glücksrad	Game Tek/IJE
5. Railroad Tycoon	MicroProse
6. Elvira-Mistress of the Dark	Accolade
7. The Duel-Test Drive III	Accolade
8. Genghis Khan	Infogrames
9. MIG-29 Fulcrum	Domark
10. Silent Service II	MicroProse

WARZONE

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** wird etwa so bei 75 DM liegen, **Hersteller:** Core Design, **Muster von:** Hersteller.

Bis die Rohre glühen

CORE hat ein neues Shoot 'em up realisiert, das ganz in der Tradition der von dieser Firma bisher veröffentlichten Games steht. Man darf sich auf Ballerspaß freuen – schaun wir mal, ob unsere Vorfreude berechtigt ist.

Als eine Art Söldner hat der Spieler die Aufgabe ein Areal vom Feind zu säubern, beziehungsweise die Gefangenen, die hin und wieder auftauchen, zu befreien. Wer alleine mit dieser Aufgabe überfordert ist, kann sich Hilfestellung von einem zweiten Mitspieler geben lassen. In diesem Falle bewegen sich dann zwei Söldner über den Screen, von denen jeder Spieler einen mit dem Joystick durch die WARZONE bringen muß. Wenn ein Gefangener befreit wurde, gibt's zur Belohnung entweder Punkte oder einen Erste-Hilfe-Kasten, der die angeschlagenen Söldner wieder nach vorne bringt. Hin und wieder tauchen weiße Kisten im Bild auf, in denen sich andere Waffen befinden. Ein Schuß und die Kiste geht auf, womit der Zugriff auf zum Beispiel Flammenwerfer, Dreifach-Lasergewehr oder Raketenwerfer frei ist. Des weiteren wird man von Zeit zu Zeit mit grünen Kisten konfrontiert, deren Inhalt nicht minder interressant ist. In ihnen verbergen sich Power-Ups, Punkte oder manchmal sogar ein Extraleben. Diese Extraleben sind mitunter mehr als nötig, denn es geht alles andere als zimperlich in der Warzone zu. Nicht nur das es haufenweise Feinde gibt (viel Feind, viel Ehr), sondern auch Befestigungen, Geschütztürme und so weiter. Ein besonder schwieriges Hindernis sind dann die Endgegner der jeweiligen Ebene. Diese können entweder Hubschrauber, Panzer, Eisenbahnzüge oder sogar U-Boote sein. Ohne Raketenwerfer hat man hier überhaupt keine Chance.

Dauerfeuer wäre manchmal wirklich hilfreich (Ja, Ja, ich weiß, das ist nur was für Looser), aber in der uns vorliegenden Vorabversion zumindest war diese Option nicht vorhanden. Grafik, Steuerung und Sound sind allesamt so, wie man es von einem gutem Ballerspiel erwartet, das Scrolling ist weich und ohne Ruckeln. ■

Dirk Fuchser

ALLES IM GRIFF

JOE MONTANA FOOTBALL

System: PC (5.25" o. 3.5" Laufwerk, CGA, EGA, VGA, MCGA, AdLib werden unterstützt, HD empf.), **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Sega, USA, **Muster von:** Mediencenter Iserlohn, 5860 Iserlohn

Nur ein Stirnruzeln wird hierzulande jemand ernten, der die Sprache auf eine so exotische Sportart wie „American Football" bringt. Das Regelwerk ist für uns schlicht ein Buch mit sieben Siegeln, die andauernden Unterbrechungen und ewigen Absprachen zwischen den Spieler schier unverständlich. Da kann ein Programm wie JOE MONTANA FOOTBALL wahrhaft für Aufklärung sorgen! Doch Vorsicht: Wer sich an diese komplexe Sportsimulation wagt, für die sogar der beste Quarterback (wassendass?) der USA sein Namen hergibt, sollte viel Geduld, Zeit und Englischkentnisse mitbringen. Denn natürlich ist dieses Produkt aus der amerikanischen Softwareabteilung des japanischen Automatengiganten SEGA in erster Linie für den amerikanischen Kontinent gedacht.

Bei der PC-Version (und nur von dieser ist im Folgenden zunächst die Rede) kann der Spieler zwischen verschiedenen Spielmodi wählen, die mit der unbekannten Sportart vertraut machen können. So kann das Paßspiel nebst Torschuß geübt, ein Freundschaftsspiel gegen den Compi oder Mitspieler ausgetragen oder sogar die komplette Liga (abspeicherbar) bis hin zum Superbowl (dem Endspiel) durchgespielt werden. Im League- und Exhibition-Modus können *alle* Mannnschaften der NFL angeschaut, die Eigenschaften der Spieler samt Foto runtergescrollt, ausgewählt, ausgewechselt oder sogar editiert werden. Ist der Teamchef mit seiner Mannschaft zufrieden, geht's ans Eingemachte: ans Spiel. Ach ja, ein Tip noch: Joe Montanas' Mannschaft, die „San Francisco 49ers", hat natürlich mit die besten Startchancen. . . .

»Komplex wie Schach und köperbetont wie Eishockey – all das in einem Spiel: JOE MONTANA FOOTBALL!«

Im Spiel kommt es nun auf das strategische und körperliche Geschick des Spielers an. Vor jedem Spielzug muß eine von 12 verschiedenen Angriffs- bzw. Verteidigungstaktiken (je nach Ballbesitz) bestimmt werden. Die dazugehörigen schematischen Abbildungen mögen zunächst zwar verwirren, sind nach einiger Spielpraxis jedoch gut einzuschätzen. Wenn diese Varianten nicht ausreichen, können im übrigen aus dem „Playbook" neue nachgeladen und sogar editiert werden.

Die Definition des Spielzuges ist nicht nur aus strategischen Gründen wichtig, sondern eine ganz logische Folge der beschränkten Möglichkeiten eines Computerspiels. Bei Joe Montana Football steuert der Spieler nämlich entweder den Quartback, der als Spielmacher für einen guten Paßwurf zu sorgen hat, oder er verdingt sich als „Reciever", der den Paß annimmt. Weitaus schwieriger ist dabei die Rolle des Recievers, denn der computerisierte Quarterback paßt *immer* zu der Spielfigur, die der Spieler als Reciever auserkoren hat. Wer den Schwierigkeitsgrad noch steigern möchte, kann mit einem Mitspieler sogar die Rollen des Quarterbacks **und** Recievers zugleich übernehmen.

Die typische Rangelei, die Laufarbeit und das exakt getimte Stellungsspiel, all dies kann wunderschön verfolgt werden. Als Clou für Lernwillige können die Highlights eines Spiels per Kamera vor- und zurückgespult, gestoppt oder in Zeitlupe wiederholt werden. Natürlich sollen die Schwachpunkte des Spiels nicht verschwiegen werden: Die Übersicht über die günstig stehenden Reciever ist trotz Einblendung ein wenig unübersichtlich. Und welchen Sinn macht es, per Cursor die einzelnen Spielfiguren zu Supermännern zu machen? Diese beiden kleinen Schönheitsfehler können jedoch verschmerzt werden, wenn genügend Übungswille da ist und die Ehrlichkeit den fatalen Hang zum Cheaten bremst. Dann habt Ihr nämlich ein erstklassiges American-Footbal-Spiel an der Hand! ■

Michael Suck

Ein Buch mit sieben Siegeln?

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	10
Sound (PC: AdLib)	8
Realitätsnähe	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

Rolle, rolle, schieb, schieb

an einen Zwei-Spieler-Modus (wobei der eine die Felder und der andere die Kugel dirigiert) ist gedacht worden. Nicht zuletzt könnt Ihr zwischen neun Schwierigkeitsstufen wählen.

Tilt! macht SÜCHTIG - ein Game, das in keiner Sammlung fehlen darf. Den Hitstern hat es wirklich verdient und man darf gespannt sein, wie die Umsetzungen auf die anderen Computer werden. Hoffentlich „tilten" die Programmierer nicht... ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Anleitung	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

TILT!

System: Amiga (getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Genias/Multi-Media, Castenaso (Bologna), Italien, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Manch einer wird bei dem Wort Tilt! an einen Flipper denken, den man etwas zu hart angefaßt hat. Bei dem Spiel gleichen Namens unserer italienischen Freunde von Genias steht zwar auch eine Metallkugel im Mittelpunkt, die in ein Spielfeld hineinbugsiert wird, doch etwas völlig anderes erwartet sie dort. Das Ziel des Spiels ist es nämlich, besagte Kugel durch ein Labyrinth von links oben in das Ziel rechts unten zu führen. Hierzu muß sie mit Alt- und Cursor-Tasten (oder mit Feuerknopf und Joystick) geführt und gleichzeitig die Felder des Labyrinths so verschoben werden, daß sie auf kürzestem Weg dorthin gelangt.

Das wäre gar nicht so schwierig, würden nicht überall kleine Fallen liegen, die die Kugel festhalten, verlangsamen oder gar verschlingen, wobei letzteres gleichzeitig ihren Verlust bedeutet. Auf der anderen Seite lassen sich aber auch Symbole aufsammeln, die zusätzliche Zeit oder eine Extrakugel bringen.

So einfach, wie es sich anhört, ist es aber nicht, denn bereits im ersten von 50 Levels muß man ganz schön überlegen, bevor man die richtige Lösung findet. Ausprobieren ist - wie sich im Test gezeigt hat -die beste Lösung, aber Vorsicht: Man verheddert sich leicht, die Kugel sitzt irgendwo fest und die Zeit rinnt einem davon.

Meiden sollte man übrigens alle Felder mit Symbol, egal ob es sich um ein „Stop"- oder ein Fragezeichen, ein Bierglas (schlürf) oder eine Pfütze handelt. Berühren sollte man lediglich die Büchsen, die ab und zu auftauchen, denn sie bringen die heißgeliebten Extras.

Tilt! ist ein Spiel, das von der Grundidee her nicht unbedingt innovativ ist, trotzdem wahnsinnig Spaß macht. Grafisch ist es wirklich gelungen und auch der Sound geht in Ordnung. Besonders schön ist die Sprachausgabe, wenn eine Runde verloren geht („oh no") und natürlich die fetzige Titelmelodie.

Weitere Features des Programms sind der eingebaute Editor zwecks Konstruktion eigener Levels, Spielstände können abgespeichert werden und auch

»Tilt – Einfach zum Kugeln. . .«

Was soll das?

PRO SPORT CHALLENGE

System: Amiga (tested), PC (tested), **empf. VK-Preis** ca. 100 DM., **Hersteller:** Accolade, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Da hat Accolade was rausgebracht, was auf keinem System richtig Freude macht - was soll das? Sagt, was soll das? Alle drei Spiele sind mittel bis schlecht, der Preis ist hoch und ungerecht, komm sag doch: Was soll das? Ich streich mir über mein Doppelkinn und werfe nach dem Testen die Hülle hin und frag nicht, nein, ich frag nicht, ob es noch andere Versionen gibt, bei denen man dann einen Herzanfall kriegt - das reicht mir, oh, das reicht mir...

Wirklich, Freunde, dieses frei nach Herbert Grönemeyer formulierte Gereimsel trifft auf die Pro Sport Challenge voll zu. Mit ihr werden Euch drei Games zum Preis von je 33,33 DM angeboten. Nummer Eins ist das Motorradrennspiel The Cycles, das durch seine miese Steuerung auffällt. Da diese nun einmal bei einem Rennspiel eine wichtige Rolle spielt und das Game sonst nix besonderes zu bieten hat (das Menü ähnelt dem von Grand Prix Circuit), bekommt es die **Gesamtnote 4**.

Das Motorbootrennspiel Powerboat USA ist Mittelmaß - sowohl grafisch als auch spielerisch. Etwas ungenau ist auch hier die Steuerung, viel schlimmer aber ist die grafische Gestaltung des Screens, wobei die Rennfläche den kleinsten Raum einnimmt.

Gesamtnote .... 7.

Schließlich wäre da noch Jack Nicklaus, eine Golfsimulation, die Leaderboard kopieren will, dessen Qualität aber nicht erreicht.

Gesamtnote .... 7.

Kurzum: Pro Sport Challenge ist eine Kompilation, die niemand wirklich braucht, nicht auf dem Amiga und schon gar nicht auf dem PC - da könnt Ihr bei allen Noten nochmal zwei abziehen. Außerdem ist sie zu teuer und überhaupt... ■

Klaus Trafford

Gesamtnote Amiga ... 6

»DÜRFTIG«

Wasserflöhe

Bereits Achtzehnachtundvierzig angekündigt, ist Hydra nun endlich aus ihrem Ei geschlüpft. Die Screenshots, die schon vor geraumer Zeit mit den Presse-Infos kamen, sahen ja recht viel versprechend aus – aber davon ließen wir uns natürlich nicht blenden. Auch dieses Programm durchlief unsere erbarmunglose Testmaschinerie, wurde gedreht und gewendet, von allen Seiten durchleuchtet, bis endlich (nach zahllosen durchspielten Nächten) das Ergebnis durch geheime Briefwahl ermittelt ward.

HYDRA

System: Amiga, ST (beide getestet), C 64, Spectrum, CPC, **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark (16bit), **Hersteller:** Domark/Tengen, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

(Foto: Amiga) Nichts Neues am Horizont

Na ja, ganz so lief es bei der Vernehmung von DOMARK/TENGENS Automatenkonvertierung nicht ab. Nach wenigen Minuten intensiver „Befragung" durch Hobby-Inquisitor Claudius Crusus Segelohr war die Willenskraft des Games gebrochen, und es gestand ein ordinäres, wenn auch schnell scrollendes, Ballergame der gemeinen Machart zu sein. Sein draufgängerischer Held düst mit einem schwerbewaffneten Powerboot durch die Lande und muß Kurierdienste im Auftrag der Regierung ausführen. Das wäre aber verdammt öde, wenn es da nicht die Terroristen gäbe, die die Fracht des Drivers gerne einsacken würden. So beginnt ein „wässriger" Spießrutenlauf, der nur mit einem schnellen Finger durchzustehen ist.

Zunächst kann aber eine von drei Missionen, die in jedem Level zur Auswahl stehen, auserkoren werden. Diese sind unterschiedlich schwierig und werden auch dementsprechend mit mehr oder weniger vielen Punkten entlohnt.

Unterwegs trifft man auf gegnerische Schnellboote, Wassergleiter, Hubschrauber etc., die mit den Bordwaffen zerlegt werden. Neben der Standard-Bordkanone (Feuerknopf + Stick nach vorn) können noch andere Waffen eingesetzt werden (Feuerknopf + Stick nach hinten, Auswahl über RETURN), die nach jeder Mission mit den verdienten Dollars zu erwerben sind. Kurzfristig kann das Boot auch fliegen (Leertaste, Stick nach hinten) und somit Hindernissen ausweichen oder auch die mit Geld gefüllten Bonus-Ballons aufnehmen. Zwischen jeder Mission gibt es noch ein Sonderlevel, in dem ebenfalls Geld gerafft werden darf – das Übliche eben.

Ich hatte mir einiges von Hydra versprochen, fand aber leider nur ein durchschnittliches Game mit mäßigem Spielspaß ohne irgendeinen Reiz. Das Scrolling ist bei beiden 16bit-Versionen in Ordnung, und die Grafik ist auch nicht übel. Leider findet sich der hübsche Wassereffekt (der River scheint wirklich zu fließen) nur beim Amiga. Ansonsten ist die Grafik bei ST und Amiga gleichwertig. Der Sound und die Soundeffekte sind beim Ami eindeutig besser – der ST-Sound beleidigt ganz klar die Ohren. Was soll ich noch sagen? Tja, das einzig Attraktive an Hydra ist eigentlich nur der Preis von knapp 50 Mark. ■ *Cruiser*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

	Amiga/ST
Grafik	8/7
Sound	6/4
Spielablauf	4/4
Motivation	4/4
Preis/Leistung	5/4

»PEINLICH«

TOP GUN für Fortgeschrittene

JET FIGHTER II

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 130 DM, **Hersteller:** Velocity, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Bei JET FIGHTER II von VELOCITY geht's heiß her. Alles, was bei Simulationen so üblich ist, wurde hier eingebaut, teilweise sogar noch mehr. Das fängt schon bei der Auswahl des Flugzeuges an, das man pilotieren möchte. F-23, F-14, F-18 und im Free-Flight-Modus auch die F-16 stehen zur Verfügung. Alle Maschinen können missionsspezifisch bewaffnet werden. Zu Anfang sollte man ein bißchen üben, der dazu gedachte Free-Flight-Modus ist aber schon mehr als die üblichen Trainingsprogramme. Start-, und Landeplatz, Tageszeit und die Zahl der Feindmaschinen lassen sich einstellen. Wenn man meint, daß man jetzt fit für eine der 130 (!) zur Verfügung stehenden Missionen ist, steht dem Abenteuer nichts mehr im Wege. Doch Vorsicht: das Schwierigste bei allen Missionen ist die Landung, jedenfalls dann, wenn man auf einem Flugzeugträger landen soll. Obwohl ich von dem Training reichlichen Gebrauch gemacht habe, sind mir während des Testens mindestens zwanzig Maschinen in den Bach gefallen. Ein großer Pluspunkt des Programms, die enorme Geschwindigkeit nämlich, macht die Trägerlandung zu einer echten Herausforderung auch für geübte Jet-Fighter.

Abgesehen von der hohen Geschwindigkeit besticht das Programm durch seine hohe Realitätsnähe, seinen großen Umfang, die hervorragende Grafik und die noch relativ leichte Bedienung. Gesteuert wird entweder mit analogem Joystick in Verbindung mit Tasten oder mit den Tasten allein. Die Steuerung verfügt auch über ein Seitenruder, was noch längst nicht Standard bei Flugsimulationen ist. Die Sicht aus der Kanzel, und die Aussenansicht lassen sich stufenlos verstellen. Beim Rundumblick aus dem Cockpit ist es, als ob man seinen eigenen Kopf dreht, auch wenn wohl niemand seinen Kopf um 180 Grad drehen kann. Außerdem läßt sich die Sicht 4-fach zoomen, was eine große Hilfe beim Anflug auf das Trägerdeck darstellt. Sehr realistisch ist auch der eigentliche Luftkampf – man bekommt den Gegner nämlich kaum zu sehen. Das Kampfgeschehen wird wie in der Wirklichkeit durch ausgefeilte Radartechnik und Fire-and-forget-Waffen dominiert. Wenn man nah genug am Gegner dran ist, um ihn zu sehen, ist er auch schon weg – die anderen fliegen eben auch schnelle Kisten. Nur die

»Jet Fighter II – Tom Cruise wird blaß vor Neid«

Bombardierung von Erdzielen kann da nicht mithalten. Man sollte meinen, daß auch hier die modernste Technik simuliert wird, aber keine Spur von CCIP-Bomben (Continously Calculated Impact Point), der Pilot muß die Bomben ohne jede Hilfe zum richtigen Zeitpunkt auslösen, was nicht nur unrealistisch, sondern auch ziemlich schwierig ist. Hilfreich ist hier die Sicht von der fallenden Bombe aus, nach einiger Übung bekommt man ein Gefühl dafür, in welcher Entfernung vom Ziel die Bomben ausgeklinkt werden müssen. Diesen Tip habe ich übrigens der sehr gut gestalteten Anleitung entnommen, die so gut wie keine Fragen offenläßt, wenn man über Englischkenntnisse verfügt. Die wichtigsten Bedienungsfunktionen sind auch noch einmal auf einer Quick-Reference-Card dargestellt, die man während der Eingewöhnungsphase am besten unterhalb des Screens befestigt, um sie immer im Blick zu haben.

Aber auch ein paar Punkte der Kritik sollen nicht unerwähnt bleiben: Der Feind wird immer durch Maschinen russischer Bauart dargestellt, was ich angesichts der politischen Weltlage nicht nur für überholt, sondern auch für bedenklich halte. Als technischen Kritikpunkt möchte ich noch auf ein leichtes Ruckeln hinweisen, was aber in der Hektik des Gefechts kaum auffällt.

In summa ein Game, daß so gut wie keine Wünsche offenläßt, aber eben viel Übung und Routine verlangt. Dem relativ hohen Preis von 130 DM wird es aber auf jeden Fall gerecht. Langzeit-Flugspaß ist garantiert.

■ *Dirk Fuchser*

ASM HIT

Ziel erkannt – jetzt heißt es: cool bleiben.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	11
Sound	7
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

Vor dem Äquatorialsturm

MIDWINTER II: FLAMES OF FREEDOM

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. DM 130, **Hersteller:** Microprose, Tetbury, England, **Muster von:** Hersteller.

Tyrannen sterben nicht aus: Jahrzehnte nach der erfolgreichen Befreiung der Polarregion droht einer Inselgruppe vor Nordwest-Afrika eine Invasion. Was Ihr als Captain Stark in MICROPROSES *Midwinter* fast spielend geschafft habt, ist im Nachfolger zur strategischen Großaufgabe geworden. Bei MIDWINTER II: FLAMES OF FREEDOM haben sich die klimatischen Vorzeichen verkehrt. Die Polkappen schmelzen und mit ihnen die Vorsicht mancher Regierungen. So kann eine kriminelle Organisation in Afrika nach bester James Bond-Manier ihre Weltherrschaft vorbereiten.

Ihre Invasion eines Archipels steht bevor. Klar, daß nur Ihr und Eure auf 42 Inseln verstreuten Kontaktleute – dank straffer Geheimorganisation – das Ruder herumreißen könnt. Das heißt, wenn Ihr alle Informationsquellen nutzt, Verräter frühzeitig aufspürt und Eure Anschläge auf gegnerische Einrichtungen sorgsam plant ...

Lange feilte das MAELSTROM -Team um *Hugh Batterbury* an Personen, Handlung und Routinen, bis es endlich hieß: „Leinen los!" Vom (buchstäblichen) Eingangsmenü aus erhaltet Ihr Eure Order, beginnt den Einsatz oder übt erst einmal diverse Manöver. Dazu gehören Fluchtversuche mittels Verführung ebenso wie waghalsige Sabotageakte.

Der Grundgedanke des ersten Spiels, Kontaktleute und Gegenstände zu finden und sie gezielt einzusetzen, ist zwar erhalten geblieben, aber verfeinert worden. Es gibt mehr Personen, neutrale Einwohner, Verräter und falsche Spuren. Doch in FLAMES OF FREEDOM hat *Maelstrom* rollenspielartige Charakteristika eingebaut. Nicht nur, daß Ihr Eure (männlichen oder weiblichen) Hauptpersonen phantombildartig „maßschneidern" könnt, Ihr müßt auch Eigenschaftsgrade verteilen. Dabei beeinflussen sich manche Fähigkeiten und Merkmale. Eine sehr schöne Person kann beispielsweise auf Menschen des anderen Geschlechts überzeugend wirken, generell jedoch eine geringere Autorität aufweisen. Hinzu kommen Sym- und Antipathien der Mitstreiter sowie der Kontakt, in dem einige von ihnen untereinander stehen. Neben passender Ausrüstung ist also Menschenführung besonders wichtig.

Die Inselhüpferei erfordert Verkehrsmittel. Man hat sich nicht lumpen lassen, sondern sich vom Gleiter bis zum U-Boot über 20 Transportmöglichkeiten einfallen lassen. Hat man einige lokalisiert, läßt sich zwischen ihnen hin- und herschalten. Auch die endlos anmutenden Märsche des Vorgängers lassen sich jetzt abkürzen. Wer aber Geduld hat, wird sich an der ausgefüllten Vektorgrafik nicht sattsehen können.

Menschen und Landschaft sind wesentlich detailhaltiger, Bewegungen schneller als beim Vorgänger. Auch die Maus-/Tastensteuerung weiß zu überzeugen. Geradezu genial sind Dünung und Brandung des Meeres geraten. Fast könnte man seekrank werden ... Schön und mit unglaublich echtem Tauchgefühl ist auch die Unterwasserlandschaft geworden. Allein, wie das Licht zur Wasseroberfläche hin zunimmt, bis man dann durchbricht, lohnt den Ausflug.

»Freiheitskampf taktisch geplant – noch besser als der erste Teil!«

Zwei Wermutstropfen trüben das klare Vergnügen: Der hohe Preis und die sparsame Geräusch- bzw. Musikkulisse. Gerade der ST reizt doch zu wahren Klangorgien. Dennoch: Für sein Geld bekommt der Hobbyagent ein tolles Spiel (natürlich mit Speichermöglichkeiten!) in sauberer Ausführung und ein stimmungsvoll geschriebenes, demnächst deutsches Handbuch. Möglicherweise werden noch Extras beiliegen – die Packung war bis zum Redaktionsschluß noch nicht fertig.

Können Spionagemuffel *Midwinter* bei viel Desinteresse noch als „lau" bezeichnen, sind die Schönheitsfehler jetzt ausgebügelt worden. Wer sich an der noch einfachen Grafik, den langen Wanderungen oder dem Cheat-ähnlich einfachen Lösungsweg (von den Programmierern damals übrigens absichtlich eingebaut!) des ersten Teils störte, darf nun zufrieden sein. Der Schwierigkeitsgrad ist kräftig angehoben worden. Die Flames of Freedom greifen unrettbar um sich und werden dank unzähliger Spielmöglichkeiten noch monatelang lodern!

Eva Hoogh

Zu Wasser, auf dem Lande, in der Luft: Ein guter Agent ist allzeit kampfbereit. *Foto: ST*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Anleitung	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

CRACK

Ein Slogan wird zum Spielehit . . .

Mit einfachem Gameplay und aufwendig designtem Modern-Art-Intro war es gerade der Stand, der sich – außer Konkurrenz – am Berliner Messe-Spektakel beteiligte und doch die Aufmerksamkeit aller Besucher weckte: **WEST**, die Zigarette. Als Sponsor der Geschichte ließ man sich für die Computershow eine besondere Promotion einfallen: fachspezifisch, themenbezogen. Der Werbeslogan wurde zum Spielehit: TEST THE WEST!

Ein Test im Test

Blauer Dunst und sonst gar nichts? Wer glaubt, daß die Zigarette nur zum Rauchen sei, kann jetzt eines Besseren belehrt werden. Militante Nichtraucher sehen die 'Zippe' häufig als aggressionshemmendes Mittel, besonders, wenn sie in Scharen auftritt und sich – die Disziplin wahrend – mit gut eineinhalb Dutzend ihrer schlanken Artgenossen eine Packung teilt, und zudem vielleicht noch einem cholerischen Arbeitskollegen der qualmenden Gesellschaft gehört. Ja, die Militanten sind meist schnell, vor allen Dingen gründlich *(auch Uli!)*. Es ist immer wieder eine Wonne, beim Akt der vollständigen Zerbröselung eines Päckchens zusehen zu können. Es sei denn, man ist eben cholerisch.

Zu den radikalen Varianten im Umgang mit der 'Lulle' gesellte sich letztes Frühjahr auf der Computerfachmesse AMIGA '91 in Berlin eine dritte hinzu: 'Glimmstengels' Versoftung, heißt die Devise. Werbewirksam zum Computer-Game umgesetzt wurde die West-Kampagne schließlich durch die Promotion-Agentur **DELTA KONZEPT** aus dem Düsseldorfer Raum, hinlänglich bekannt durch den vor einem Jahr ins Leben gerufenen Hacker-Preis zum Wettbewerb 'Crack The West' *(der übrigens in Bälde erneut zur ersten Runde aufrufen wird ...)*. Zurück zum Game. Der Titel: 'Test The West', das Genre: Labyrinth-Games, basierend auf der Geschicklichkeit im Umgang mit dem Joystick.

Stets mit der Kamera bewaffnet und immer auf der Suche nach guten Shots ließen wir uns prompt und frei nach dem Motto: „Die Fluppe is' uns schnuppe“ dazu hinreißen, der Aufforderung nachzukommen für einen außergewöhnlichen Test – außer Konkurrenz, versteht sich, denn 'Test The West' ist weder käuflich zu erwerben noch in Cracker-Kreisen zu finden. Das Ding ist einfach

Altbewährt: Verfolgungsjagd im Labyrinth. Fotos: Amiga

IT

AMIGA '91, Berlin. – Wer einmal über eine Computermesse geschlendert ist, weiß sehr wohl vom Flair zu berichten, der von den unzähligen kleinen Elektronenhirnen ausgeht. Screens, Harddisks und Soundkarten sorgen für Besuchers Aug'- und Ohrenschmaus – und manchmal auch Graus. Dann nämlich, wenn des Menschen Aufnahmekapazität in puncto Akustik und Optik einfach überfordert wird, wenn sich elektronische Impulse aller Compis zu schier lärmendem Getöse samt flimmernder, Multicolor-Lightshow vereinen. Was jetzt noch Aufmerksamkeit erregen kann, muß wirklich ausgefallen, gut und witzig sein.

zu komplex, verbraucht ganze acht (!) Disketten und ist damit furchtbar unrentabel. Denn: Hardware-Vorraussetzung wäre ein Amiga mit Harddisk und mindestens 4 MB-RAM.

Nun, die hat zum einen kein Mensch, und selbst wenn, käme man immernoch in ärgste, technische Bedrängnis. Doch einen kleinen Lichtblick gibt's vorweg: DELTA KONZEPT ist bestrebt, eine zivile, gepackte Version für die Amigas dieser Welt zu erstellen. In gleichem Zuge soll das Gameplay vertieft und das ein oder andere Feature hinzukreiert werden.

Da wir uns nun schon mitten im Test befinden, sollten wir Euch nicht länger auf die Folter spannen und etwas über die Facts vom Stapel lassen. 'Test The West' ist eine humorvolle Neuauflage des Labyrinth-Genres. Im Ein- oder Zwei-Player-Modus stehen vier Figuren – hinlänglich bekannt aus mannigfaltigen West-Plakat-Kampagnen – zur Auswahl, die man über das Spielfeld 'jagen' kann.

Ja, und dann ist da die West-Packung, die hier den wichtigsten Part im Game übernimmt. Im Ein-Spieler-Modus übernimmt man wahlweise die Domina, einen grünen Außerirdischen, 'nen russischen General oder den Elvis-Imitator. Mit diesen Figuren muß man jedes Feld auf dem Screen abgehen. Die West-Schachtel wird vom Computer gesteuert und ist bestrebt, Euch so oft wie möglich daran zu hindern und Euch (bei Berührung) den Garaus zu machen.

Im Zwei-Spieler-Modus übernimmt zwangsläufig Euer Mit- oder Gegenspieler die Steuerung der Schachtel. Erschwert wird das Game durch das Auftreten von Fallen, in welche man nicht unbedingt tappen sollte, und durch einen Zeitnehmer, der sich auf Euren Punktestand auswirkt. Im Gegenzug zu Schachtels Fallen habt Ihr die Möglichkeit, Sperren zu installieren, die Euch zumindest kurzfristig vor so manchem Übel bewahren. Bei vollbrachter Leistung erscheint das Punktekonto, eine Highscore-Liste und ... passend das Original-Plakat-Motiv der West-Promotion, zu welcher Ihr Euch die entsprechende Figur ausgeguckt habt.

Disk-Aktion?

Wie schon anfangs erwähnt – 'Test The West' ist ein netter, bislang unkomplizierter Zeitvertreib, der durch ein bärenstarkes Grafik-Animations-Intro aufgewertet wird (was den Spaß allein schon wert und für die Notwendigkeit der 4 MB verantwortlich ist). Die ernsthafte Fassung, die wir zu gegebener Zeit vielleicht im Rahmen einer Disketten-Aktion für Euch auftreiben können, wird's, wie DELTA KONZEPT jüngst berichtet, sicher in sich haben. Wir warten mit Spannung drauf. ■

MATTHIAS SIEGK

LIVE DABEISEIN?

ENGLAND

Championship Special

Dabeisein ist bekanntlich alles. Beim neuen

GRAND SLAM-Titel ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL

könnt Ihr computermäßig um den Cup mitmischen. Aber: Das ist noch nicht alles ....
Am elften September 1991 sind 37 Leute dabei, 25 davon auf dem Rasen des Wembley Stadiums in London. Die restlichen zwölf lümmeln sich auf der Bank oder treiben sich auf der Tartan-Bahn rum.

HALT!

Ich hätte es fast vergessen!

ASM & GRAND SLAM

haben einen Vorschlag:

Wir würde es Euch gefallen, wenn zwei von Euch dem Spiel

England – Deutschland

am 11. 9. 1991
beiwohnen würdet?

Ja, Ihr habt richtig gehört!
Es geht um eine

FLUGREISE NACH LONDON MIT BESUCH DES MATCHES FÜR ZWEI PERSONEN

Alles, was Ihr zu tun habt, ist:

Einen Kumpel, die Freundin/Frau oder Opa „einzuladen", mit Euch zu kommen. Doch: Zuvor habt Ihr eine knifflige Aufgabe zu lösen: Es geht darum, eine deutsche Elf (plus fünf Ersatzspieler) nach Eurem Geschmack aufzustellen. Damit's nicht gar so einfach wird, suchen ASM & GRAND SLAM die „Historisch-deutsche Mannschaft" von 1970 bis 1991. Alle ASM-Redakteure/rinnen werden dasselbe machen. Einer aus der Crew (Manni) gibt Euch hier seine persönliche „Besten-Elf" vor. Alle anderen Aufstellungen werden nicht verraten. Derjenige, der der „ASM-Elf" am nächsten kommt, gewinnt die Reise für zwei Personen ...

Außerdem werden die Besucher die Teams beider Mannschaften persönlich begrüßen dürfen

Na, ist das was?

Also, Postkarte mit der Aufstellung an die ASM schicken, die Altersangabe und die Adresse nicht vergessen: ASM, Tronic-Verlag, Kennwort: „Fußball", Stad 35, 3440 Eschwege.

GRANDSLAM

RUSHWARE
Online with the trend

Und hier Mannis „All Star Team": 1 Toni Schumacher – 2 Berti Vogts – 3 Paul Breitner – 4 Rainer Bonhof – 5 Franz Beckenbauer – 6 Herbert Wimmer – 7 Reinhold Libuda – 8 Wolfgang Overath – 9 Gerd Müller – 10 Günther Netzer – 11 Pierre Littbarski Auswechselspieler: 12 Gerd Heinze – 13 Karl-Heinz Schnellinger – 14 Heinz Flohe – 15 Jürgen Grabowski – 16 Rudi Völler.

ACHTUNG: WEITERE COUPONS DER ASM-AKTION LIEGEN DEM SPIEL BEI!

Ein Stückchen ASM abgreifen ...

... mit Eurem SECRET SERVICE

SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.

Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...

ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE

*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,- DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!

Unentschlüsselbar

THE KEYS TO MARAMON

System: PC (CGA/EGA, 384 KByte), C 64 (Disk), **empf. VK-Preis:** ca. DM 60 (C 64), bzw. DM 100 (PC), **Hersteller:** Mindcraft, Kalifornien, USA, **Muster von:** CoSi, Bad Oldesloe, 04531/87821/Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Das Städtchen Maramon ist in Gefahr. Während alle kampffähigen Einwohner andernorts eingesetzt sind, wird Maramon überfallen und niedergebrannt. Monster schleichen umher, manch' düstere Ecke muß man selbst tagsüber meiden – kurz, die Einwohner werden belagert. Ein Seefahrer bringt die Kunde ins Nachbarland, wo sich sofort vier Freiwillige melden. Ihr könnt wahlweise als Gelehrter, Schmied, Läuferin oder Jäger losziehen.

THE KEYS TO MARAMON heißt das Action-Adventure von MINDCRAFT, das in Deutschland gleich für PC und den C 64 erhältlich ist. Das englische Handbuch erklärt auch ohne epische Länge alles Wichtige. PC-Besitzer können das Spiel auf die Festplatte bannen. In Maramon angekommen, könnt Ihr Euch bei diversen Einwohnern über die Lage informieren, Euch ausrüsten und Hinweisen nachgehen. Keine Panik, falls Ihr einem der zahllosen herumstreunenden Monster unterliegt: Vier Spielstände lassen sich speichern.

Ihr verfolgt das Geschehen aus gemilderter Vogelperspektive. Zum Kämpfen bewegt man seine Figur gerade auf den Gegner zu (er muß in Blickrichtung stehen!) und haut drauf. Zur Belohnung gibt es Gold und, manchmal, Extras. Zahlreiche Keller und Verliese müssen von der finsteren Brut befreit werden, ehe Eure Aufgabe erfüllt ist. Einige Eurer Eigenschaften, wie z.B. Geschwindigkeit oder Kraft, lassen sich zeitweilig verbessern.

Leider merkt man beiden Fassungen das Alter des Spieles an (in Amerika erschien es, hierzulande unbeachtet, schon 1989). Magersound, umständliche Benutzerführung und grobe Grafik fallen beim PC mehr auf und ins Gewicht. Das Programm erkennt die Geschwindigkeit des Rechners nicht, und so jagen sich Tag und Nacht in raschem Wechsel, hat man gegenüber den auf ATs geradezu rasenden Monstern kaum eine Chance. Das Ganze artet in einen nervenaufreibenden, mikroskopisch dargestellten Geschicklichkeitstest aus, auf den man getrost verzichten kann. Da bietet *The Magic Candle*, aus demselben Haus, wesentlich mehr Spielspaß. Schade um die schöne Story! ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik C 64/PC EGA	7/6
Steuerung	5
Handlung	7
Atmosphäre	7/6
Preis/Leistung	6

»DÜRFTIG«

BARBARISCH

GHOST BATTLE

System: Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Thalion, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Montagmorgen, business as usual... Barbar muß durch eine in Ebenen aufgeteilte Welt eilen, jede Menge Geister, Monster, Spinnen und anderes Ungetier niedermetzeln um, na, was wohl zu machen? Eine holde Maid aus den Händen von fiesen Typen zu befreien (gähn, schnarch). Warum fällt THALION eigentlich nichts anderes ein? Eine gewisse Neuerung wäre es, wenn eine starke Prinzessin einen holden Jüngling befreien würde, aber nein, es muß unbedingt der dreimillionste Aufguß einer altbewährten Handlung sein.

Recht witzig sieht der Held von GHOST BATTLE aus: Irgendwie macht er den Eindruck, als ob man bei ihm die Arme und die Beine vertauscht hat. Besonders lustig ist es, wenn er springt, er sieht dann aus wie eine Mischung aus jubelndem Fußballer und einem Fußgänger, der Hundehäufchen ausweicht. So hopst und läuft er dann durch die verschiedenen Ebenen, immer auf der Suche nach Gegenständen und Extrawaffen, mit denen sich das Monsterschlachten sehr viel effektiver gestaltet, als mit den Wurfsteinen, die seine Anfangsbewaffnung darstellen. Die Schlüssel, die es mitunter zu finden gibt, sind dann die Eintrittskarte in den nächsten Abschnitt. Eile ist geboten, wenn man die Prinzessin befreien will, bevor sie, wie in der Anleitung angedroht, verbrannt oder verspeist wird.

Die Grafik ist recht solide gemacht, positiv fallen hier vor allem die Hintergünde auf. Der Sound ist gut gelungen, Uli grübelt immer noch, woher er ihm bekannt vorkommt.

Die Steuerung per Joystick geht locker von der Hand und ist ausreichend präzise. Auch das Scrolling geht durchaus in Ordnung. Die Anleitung besteht im Kern aus einer dreiviertel Seite, was absolut ausreichend ist. Ergänzt wird sie außerdem noch durch eine eigentlich völlig überflüssige Kurzgeschichte. Erwähnenswert ist noch, daß Ghost Battle auf dem ASM-Amiga 1000 gerne mal abstürzte, jedoch nur nach dem Ende eines Durchgangs. Hinzu kommt: Es ist (generell) etwas nervig, wenn man nach jedem „Game-Over" neu starten muß.

Insgesamt ein technisch durchaus gut gemachtes Produkt, das wegen seiner uralten Story aber eigentlich völlig überflüssig ist. ■

Dirk Fuchser

Business as usual.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	4

»DÜRFTIG«

Bitte nicht überbieten

Wieviel kostet ein Pfund Happi?

DER PREIS IST HEIß

System: C-64 (getestet), IBM-PC und Kompatible, **empf. VK-Preis:** ca. 30 DM (8-bit), **Hersteller:** GameTek/IJE., Inc., **Muster von:** PCSL Software, München

RTL plus – das ist der Sender mit den dreidimensionalen Früchtchen – strahlt seit längerem eine Game-Show aus, in der jede Menge Sach- und Geldpreise unter die Leute gebracht werden. Voraussetzung ist, daß man einigermaßen schätzen kann, wieviel bestimmte Dinge im Laden kosten. Nun hat GAMETEK die Sendung für die Heimcomputer umgesetzt und zwecks Wiedererkennungseffekt auch gleich das Senderlogo auf die Packung gebannt. DER PREIS IST HEISS

'Ne Fuja Kamera

läuft auf dem C-64 zwar ohne Harry Wijnvoord, dem wohlbeleibten Moderator, und seinem Assistenten Walter Freiwald, bietet dafür aber mehr Spielmöglichkeiten als die TV-Sendung. Kein Wunder, denn es handelt sich eigentlich um eine Umsetzung des US-Originals der Sendung, die als „The Price is right" schon jahrelang Hausfrauen und Rentner in ihren Bann zieht.

Das Spiel ist schnell erklärt: Ein bis vier menschliche Spieler (der Rest wird vom Computer „gestellt") müssen zunächst den Preis für einen bestimmten Artikel möglichst genau raten und dabei nicht überbieten. Wer am nächsten dran liegt, kann in einer weiteren Runde einen oder mehrere Preise dazugewinnen. Das ganze geschieht dreimal, bis zum Schluß an einem Rad eine hohe Zahl erdreht werden muß, um sich für das Finale zu qualifizieren. Das Ganze wird noch einmal wiederholt, bevor dann in der Schlußrunde den beiden Endkandidaten je ein Superpreis vorgestellt wird. Wer seinen am besten schätzt und dabei nicht überbietet, wird Sieger des Tages.

Immerhin werden in den Zwischenrunden 17 Spiele geboten, die zufällig ausgewählt werden. Jedesmal können Spielregeln abgerufen werden, und sollte einmal der Computer am nächsten dran sein, kann man auch dessen Part übernehmen.

Klingt gut, nicht wahr? Ist es auch, die Umsetzung ist allerdings durchschnittlich. Zum einen ist die Grafik nicht besonders gelungen – man fühlt sich an die Kindertage des kleinen Commodore erinnert. Dann das Gameplay: In der Vorrunde mußte man den Preis eines Rasenmähers erraten, der dann in der Zwischenrunde plötzlich wieder auftaucht! Wenn das ein Einzelfall wäre, okay. Aber es passiert ziemlich oft, daß der gleiche Artikel mehrfach erscheint. Was mir wiederum gefällt, ist der Wiedererkennungseffekt der Waren, die man gewinnen kann. Die Orginal-Produkt-Namen sind nur leicht geändert, und manchmal läßt sich ein Schmunzeln nicht vermeiden. Empfohlen wird das Spiel übrigens ab 6 Jahren. Ich könnte mir durchaus vorstellen, daß unsere ganz jungen Computerfreaks ihren Spaß an dem Game haben werden, zumal Joystickartistik nicht gefragt ist – dafür muß man manchmal ganz schön aufpassen, welche Taste man zu drücken hat, denn schnell erwischt man eine falsche und hat verloren.

Wer die Sendung nicht kennt, dürfte es etwas schwer haben, sich dabei zurechtzufinden. Ich für meinen Teil sehe sie sehr gerne und wollte dort schon immer mal Kandidat sein. Wem es genauso geht, der kann bei DER PREIS IST HEISS ruhig zugreifen, alle anderen sollten es sich vorher lieber nochmal anschauen. Trotz allem sind 30 Mark für dieses Game eigentlich zuviel verlangt. Meine Empfehlung für weitere Umsetzungen: Bitte nicht überbieten... ■

Klaus Trafford

Otto ist dran (Fotos: C64)

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Anleitung	7
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	6
»DÜRFTIG«	

Preiswert

DEFENDER OF THE CROWN, STRIKE FORCE HARRIER, SPEEDBALL

System: Amiga, ST, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 30 DM je Spiel, **Hersteller:** Mirrorsoft, London, England, **Muster von:** Schuster, 4620 Castrop-Rauxel.

Unter dem Label MIRROR IMAGE bringt MIRRORSOFT neuerdings gute, alte Software zum Spottpreis heraus. Die ersten drei Budget-Neuauflagen sind teilweise schon als Softwareklassiker zu bezeichnen. So beispielsweise DEFENDER OF THE CROWN, welches 1986 Maßstäbe setzte, die – von grafischer Seite versteht sich – bis heute teilweise noch unerreicht sind. Leider ist das Gameplay bei diesem Action-Strategie-Game etwas öde, doch wer das Programm noch nicht besitzt, der sollte bei diesem Preis unbedingt zuschlagen.

Auch schon mittlerweile vier Jahre alt, aber immer noch interessant ist STRIKE FORCE HARRIER. Zwar ist diese Flugsimulation heute längst überholt, doch, denkt man an manche Budget-Games, die ebenfalls 30 Märker kosten, eine lohnende Anschaffung.

Knallharte Action und einen Mordsspaß verspricht SPEEDBALL, der Vorgänger des erst in diesem Jahr erschienenen zweiten Teils. Bei dieser Zukunfts-Handball-Version wird mit härtesten Bandagen gekämpft. Wer dieses Game nicht besitzt, ist selber schuld! ■

Hans-Joachim Amann

EINS nach dem anderen

TANGRAM

System: Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Thalion Software, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Was dem Kasseler sein Kassel ist dem Puzzler sein Puzzle. TANGRAM aus dem Hause THALION SOFTWARE ist aber kein Puzzle im eigentlichen Sinn. Hierbei geht es nicht darum ein in viele Teile zerschnittenes Bild wieder zu kompletieren, sondern ein bestimmtes Bild mit sieben geometrischen Figuren auszufüllen.

Manch einer mag dieses uralte chinesische Gedulds-, und Denkspiel schon kennen – es wurde exakt auf den Computer umgesetzt. Eine Silhouette, zum Beispiel von einem Osterhasi, erscheint auf dem Schirm umd muß mit den sieben zur Verfügung stehenden Teilen (zwei große, ein mittleres und zwei kleine Dreiecke, einem Quadrat und einem Parallelogramm) exakt und unter Verwendung aller Teile ausgefüllt werden. Das sind im Prinzip schon alle Spielregeln. Natürlich hat man dies innerhalb einer bestimmten Zeit zu tun, wenn man Bonuspunkte bekommen will. Schafft man es nicht, werden ein paar der schon erreichten Punkte geopfert und man darf es dann nocheinmal versuchen.

Die ersten Figuren, die eher darstellenden Charakter haben, sind relativ leicht zu lösen, im weiteren Verlauf des Spiels müssen jedoch abstrakte Bilder ausgefüllt werden, was schon recht kniffelig ist.

Die Grafik ist recht gut, wenn auch nicht üppig, aber das Spiel ist eben einfach aufgebaut. Die Bedienung ist vorbildlich und wird mit der Maus abgewickelt. Ein Knopfdruck auf die linke Taste nimmt ein Teil auf oder legt es ab, bei einem Knopfdruck auf die rechte Taste dreht sich das angewählte Teil um einen Winkel von 22,5 Grad.

Aus sieben geometrischen Teilen läßt sich alles zaubern.

Gehirntraining (Fotos: Amiga)

Nach jedem Bild bekommt man den Zugangscode für das nächste mitgeteilt, was Fortgeschrittenen „Tangrammern" das nervige Von-vorne-Anfangen erspart.

Wegen seiner einfachen Bedienbarkeit, und weil es das logische, wie das geometrische Denken fördert, ist Tangram besonders für die Jüngsten unter den Computerusern geeignet. Das bedeutet natürlich nicht, daß Ältere nichts damit anfangen können, im Gegenteil: Tangram ist Brainbuilding und Entspannung zugleich.

Mit einer Tasse Kaffee, oder je nach Tageszeit einer Tasse Bier in der einen Hand, die Maus in der anderen, könnte ich mühelos stundenlang vor mich hin puzzeln, ohne das Langeweile aufkommt. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	8
Anleitung	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

BLICKPUNKT

Radioactivity ...

... is in the air for you and me. Die Umweltgefahren durch Radioaktivität sind mehr oder weniger das Thema bei O.B.Y. 1. Schauen wir doch einfach mal, wie Software 2000 sich die Lösung dieser Probleme vorstellt.

Das konkrete Problem bei diesem Geschicklichkeitsspiel, das äußerste Präzision und Genauigkeit erfordert (laut Hersteller) besteht darin, daß in einem Raum Lecks sind, aus denen radioktive Strahlung ausströmt. Ein Roboter, der ein bißchen aussieht wie eine wandelnde Filmkamera, muß Steine vor die Lecks schieben, um diese zu verstopfen. Das hört sich recht einfach an, isses aber nicht. Man muß sich eine genaue Strategie zurechtlegen, wenn man Erfolg haben will. Schon ein kleiner Fehler am Anfang kann sämtliche Lösungsversuche von vornherein zum Scheitern verurteilen. Ein bißchen gewöhnungsbedürftig ist auch die Tatsache, daß der Robot springt, wenn man den Stick nach unten drückt.

Die Beseitigung der Strahlenquellen läßt sich übrigens auch zu zweit in Angriff nehmen, wobei die beiden Saubermänner am Joystick entweder zusammenarbeiten, oder versuchen sich gegenseitig auszumüllern. Der Sound ist recht hübsch gemacht, während die Grafik etwas zwiegespalten ist. Das eigentliche Spielgeschehen, das sich im Vordergrund abspielt, köchelt nur auf grafischer Sparflamme dahin, während die Bilder im Hintergrund - lauter leicht geschürzte Mädels (fünf Mark in die Chauvi-Kasse) - eher zu begeistern vermögen.

A propos begeistern: begeistern konnte mich das eigentliche Gameplay nicht, auf Dauer ist die Steineschieberei recht langweilig. Die Denk-, und Kniffelkomponente des Games ist, wie auch der Sound, schon jetzt ganz in Ordnung, bleibt nur zu hoffen, daß sich Optik, Steuerung und Gameplay in der endgültigen Fassung auf dem gleichen Niveau bewegen. ■

Dirk Fuchser

Nacktes allein tut's auch nicht!

Große Schachtel

BIG BOX

System: Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM , **Hersteller:** Infogrames, **Muster von:** Schuster, 4620 Castrop-Rauxel.

Wer seine Amiga-Spielesammlung erweitern möchte, dafür aber nicht allzu tief in die Tasche greifen will oder kann, hat jetzt Gelegenheit dazu. Für einen knappen Hunderter gibt es von INFOGRAMES eine Compilation, die ihren Namen BIG BOX zu Recht trägt: Insgesamt zehn Games auf elf Disketten erfreuen das Herz, jedoch nicht immer Auge und Ohr des Spielers.

Hostages, Jumping Jackson, Bubble +, Teenage Queen, Safari Guns, Captain Blood, Stir Crazy feat. Bobo, Krypton Egg, Tim und Struppi auf dem Mond und Purple Saturn Day sind die wohl bekannten Titel der zehn Games. Die ASM-Bewertung reichte seinerzeit von gut bis schlecht, doch darf man nicht vergessen, daß es sich um „Full Price - Produkte" handelte. Bei rund zehn Mark pro Spiel sieht man über gewisse Mankos gern hinweg, zumal man ja etwas Qualität für sein Geld bekommt. CAPTAIN BLOOD, STIR CRAZY FEAT. BOBO, HOSTAGES, JUMPING JACKSON und PURPLE SATURN DAY kommen ins Töpfchen, die anderen fünf ins Kröpfchen. ■ *Klaus Trafford*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Gesamtnote 8

»BRAUCHBAR«

Schlaflose Nächte des Jörg

Kopmann

Jörg Kopmann – der absolute Super-Zokker. Unumstritten! Innerhalb von drei Monaten startete er zwei Weltrekordversuche. Am 11. Mai begann der zweite Versuch – diesmal sogar mit Gegner Andreas Bauer. Keiner wollte sich den Titel aus der Hand nehmen lassen, deshalb gingen sie beide auf Sandras Vorschlag ein, solange zu spielen, bis einer der beiden vom Stuhl fällt. Wer nun endgültiger Weltrekordhalter wurde, und wie es ihnen dabei erging, könnt Ihr auf den nächsten Seiten lesen. ASM war ab dem dritten Tag, bis zum bitteren Ende für Euch dabei.

Das ganze Drama begann eigentlich in den Redaktionsräumen der ASM. Jörg Kopmann hatte gerade einen Weltrekord (120 Stunden) im Computerdauerspielen aufgestellt.

Ein paar Tage später war ich dabei, einen Bericht über dieses Spektakel zu verfassen, als mir einfiel, man könnte ja mal bei der Berliner Ullstein GmbH (Guinness-Buch-Verleger) nachfragen, wer denn den letzten Rekord in dieser Richtung aufgestellt hat. Es war ein gewisser Andreas Bauer aus Ehningen. Ich rief ihn an, weil ich wissen wollte, wie diese Geschichte bei ihm abgelaufen ist. Doch statt mir konkrete Infos zum damaligen Ablauf zu geben, brach er sogleich in Empörung aus. Der junge Mann konnte es einfach nicht fassen, daß sich wirklich jemand erdreistet hatte, seinen Weltrekord von 103 Stunden zu brechen. Zum guten Schluß bekam ich dann doch die verlangten Infos plus einem Versprechen: Andreas: „Wenn Jörg denkt, er wäre der neue Weltrekordhalter, dann liegt er falsch. Das werde ich nicht auf mir sitzen lassen. Ihr werdet sehen, daß ich schon in der nächsten Zeit einen neuen Rekord aufstelle, der deutlich über dem von Jörg liegt!“ Das war ja nun wieder was völlig Neues. Natürlich konnte ich mich nicht zurückhalten, gleich nach diesem Telefonat Jörg anzurufen, um ihm zu berichten, daß nun die ganzen 120 Stunden für die Katz' waren.

Erschrocken war der Uelzener schon über diese Nachricht, sagte aber gleich ohne Zögern: „Dann werde ich eben seinen Rekord nochmals überbieten.“ Ich wiederum fand das gar nicht so lustig. Denn welche/r Redakteur/in hat schon Lust, jeden Monat neu über Weltrekorde in ein und derselben Diziplin zu berichten? Ich jedenfalls nicht, also ließ ich mir was einfallen: Den Kampf der Giganten! Nach weiteren Telefonaten mit den beiden erklärten sie sich zu diesem Duell bereit. Jetzt galt es nur noch, einen geeigneten Sponsor für den Marathon zu finden. Die Firma SOFTWARE 2000 erklärte sich schließlich dazu bereit.

Jörg hatte in der Schule noch einige Klausuren zu schreiben und einen Anflug von Grippe zu überstehen, aber am 11. Mai konnte es dann endlich losgehen. SOFTWARE 2000 war für dieses Spektakel nichts zu teuer. Im Kieler Nobel-Hotel Maritim wurde ein an das Foyer angrenzender Raum für unbegrenzte Zeit gemietet. Rund um die Uhr war das Hotelpersonal zu unseren Diensten. Falls sich Jörg und Andreas einmal ausruhen wollten, konnten sie ihre Pausen in einer eigens für sie reservierten Suite verbringen, die die Nacht 1000 (!) Steine kostet. Ob es nun Filetspitzen, irgendwelche Spezialsäfte oder Vanilleeis mit heißen Himbeeren waren, das Plöner Softwarehaus ließ keinen Wunsch der beiden offen. Selbst als Jörg nachts Gelüste auf ein Brötchen mit Quark und Kirschmarmelade bekam, erfüllte ihm das Personal diesen Wunsch prompt. Aber trotz all dem Luxus mußte der Weltrekord ja erst mal geschafft werden. Daß es nicht ganz so leicht fiel, könnt Ihr ja am nebenstehendem Foto von Jörg erkennen.

Der Fight begann am Samstag um 15 Uhr. Die beiden saßen sich gegenüber, so daß jeder den Gegner genau im Auge behalten konnte. Die zur Verfügung gestellten Games stammten fast ausschließlichvon SOFTWARE 2000: Shiftrix, Cubulus, Stadt der Löwen, Holidaymaker, Kengi. Aber auch Ballerspiele wie Turrican und X-Out wurden den beiden

angeboten. Am meisten jedoch beschäftigten sich die beiden mit dem Denkspiel Shiftrix. Jörg spielte dieses Game fast 80 Stunden! Im übrigen durften die beiden alle Spiele behalten, die zur Verfügung gestellt wurden.

Als ich Montag mittag in Kiel eintraf, saß einer der beiden jedoch nicht mehr am Tisch: Andreas Bauer. Auf mein Fragen hin, ob er denn gerade Pause mache, bekam ich eine überraschende Antwort: Andreas hatte schlappgemacht – genau vier Stunden, bevor ich ankam. Andreas: „Mir wurde plötzlich ganz übel. Alles um mich herum begann sich zu drehen, und ich dachte, die Wand hinter mir kippt auf mich zu."

Die herbeigeeilten Sanitäter wollten Andreas eine Spritze verpassen, um ihn wieder auf die Füße zu bringen, doch die lehnte der angehende Sportkaufmann großzügig ab. So schlimm war es dann doch nicht. Doch wir fragten uns dann doch, wo der nötige Kampfgeist abgeblieben war. Nach Hause wollte Andreas allerdings auch nicht. Er bot sich sogleich als Zeuge für Jörg an, denn der hatte sich nach dem mißglückten Versuch seines Gegners satte 160 Stunden zum Ziel gesetzt, um so seinen eigenen Weltrekord nochmal um 40 Stunden höherzuschrauben. Außerdem gab es ja noch diese Prämie. 1000 Mark hatte die Firma SOFTWARE 2000 als Belohnung für den Sieger ausgesetzt.

Andreas machte also eine Woche Luxus-Urlaub, Jörg rackerte sich ab. Ob der 19-jährige Ehninger wohl schon mit diesem Gedanken im Kopf nach Kiel gefahren ist? Wir wissen es nicht und werden es wohl auch nie erfahren. Allerdings muß man ihm zugute halten, daß er sich Jörg gegenüber sehr kollegial verhielt. Er besorgte ihm alle Fressalien, hielt ihn bei Laune, wenn er müde wurde und ließ ihm sogar ein heißes Bad ein, bevor er in die Pause ging, damit die kostbare Zeit nicht für nutzlose Dinge verschwendet wurde.

Jörg machte es sich selbst nicht gerade leicht, denn er spielte genau 107 (!) Stunden durch, bevor er sich die erste größere Pause gönnte. Bis dahin hatte er sich nur von Zeit zu Zeit ein bis zwei Minuten für die unumgänglichen Dinge vergönnt. Denn: Auch Jörg ist nur ein Mensch und mußte ab und zu die sanitären Anlagen aufsuchen. Wenn Ihr den Bericht in der ASM 5/91 gelesen habt, werdet Ihr Euch vielleicht noch daran erinnern, daß in der Stunde fünf Minuten Pause erlaubt sind. Das macht in 24 Stunden – an einem Tag – 2 Stunden aus. Diese dürfen auch gesammelt werden. Und genau das hat Jörg getan. Nach 107 Stunden hatte er siebeneinhalb Stunden „Freizeit" zusammengespart. Diese siebeneinhalb Stunden nahm er dann am Stück und nutzte sie auf eine ganz eigenwillige Art und Weise: Nachts um zwei begann seine Pause. Das erste, was er tat, war die Bestellung eines riesengroßen Eisbechers. Danach nahm er das von Andreas vorbereitete Bad. Besonders heiß war Jörg darauf, die in der Suite befindliche Minibar leerzuräumen. Und erst nach dem er auch das Kabelfernsehen ausgetestet hatte, schlief er in Frieden – ganze sechseinhalb Stunden lang. Am nächsten Morgen stand er fit wie ein Turnschuh pünktlich um 9.30 Uhr auf der Matte. Der Fight konnte weitergehen. Er überlegte zu diesem Zeitpunkt sogar, ob er nicht vielleicht sogar 200 Stunden voll machen sollte. Der absolute Wahnsinn, Jörg ist ein Kämpfertyp schlechthin.

Am Donnerstag, den 16. Mai, durchbrach er dann die Schallmauer. Er überrundete nachmittags um 15 Uhr seinen eigenen Rekord von 120 Stunden. Selbstverständlich war auch Presse, Funk und Fersehen zu diesem spektakulären Ereignis eingeladen. Die erschienen erwartungsgemäß sehr zahlreich, und Jörg gab trotz Ermüdungserscheinungen unaufhörlich Interviews und lächelte in Kameras. Manche der Presseleute erschienen sogar zweimal. Erst tauchten sie Anfang der Woche auf und dann noch einmal zum Ende, um Hörern oder Lesern zu berichten, was mittlerweile aus Jörg geworden ist.

Aber nicht nur der Presse war diese Veranstaltung zugänglich. Auch die Öffentlichkeit war herzlich eingeladen, einmal vorbeizuschauen. Es wurde sogar im Rundfunk darauf hingewiesen. Leider erschienen die Kieler Bürger trotz der Bekanntmachung nur vereinzelt. Diejenigen, die es dann doch taten, wurden von uns mit Infos und kostenlosen ASMs eingedeckt. Natürlich gab's zur Erfrischung auch Kaffee und Cola. Es hätte sich also auf jeden Fall gelohnt, mal reinzugucken.

Daß der 21jährige Schüler solch' ein Durchhaltevermögen an den Tag legte, hing nicht zuletzt mit Vorbereitungen und ausgesuchter Kost zusammen. Schon Wochen vorher trainierte er unaufhörlich, um so am Tag x eine gute Kondition zu haben. Ansonsten hatte er sich selbst einen strengen Essensplan aufgestellt. Quark, Honig und viel frischgepreßter Oragensaft standen auf Jörgs Speisekarte. Der einzige „Ausrutscher", den er sich erlaubte, war oben erwähnter Rieseneisbecher. Selbst auf Kaffee verzichtete er.

Zum Schluß möchte ich noch ein Wort zu Jörg selbst sagen. Der Eindruck vom totalen „Compi-Freak mit Scheuklappen" der beim ersten Rekordversuch vermittelt wurde, bestätigte sich beim näheren Kennenlernen ganz und gar nicht. Jörg ist trotz seines ungewöhnlich ausgeprägten Hangs zum Computer ein sehr umgänglicher Mensch. Wir (das Software 2000-Team, Andreas Bauer und ich) wechselten uns ständig mit „Wache halten" ab. In dieser Zeit hatten wir 'ne Menge Spaß mit Jörg, lernten ihn trotz aller Müdigkeit als Ulknudel kennen. Der Mensch in Jörg Kopmann ist also trotz aller Daten nicht verloren gegangen. Es war einfach eine echt tolle Woche in Kiel! Zum Abschluß nun noch ein O-Ton von Jörg: „Jetzt reicht's aber erst mal! So schnell werde ich keinen Rekord mehr aufstellen!" Er hat insgesamt einhundertsechsundsechzig Stunden gespielt! Weltrekord!!! ■

SANDRA ALTER

Der Sieger nimmt die Gratulation entgegen.

Computer Shop und Gamesworld
München / Nürnberg
Versand oder im Laden erhältlich.

SEGA MEGA DRIVE
Konsole RGB	**349.-**
Sega Games	
Sonderangebote ab	**49.-**
8-Bit Adapter	109.-
Arcade Power Stick	**109.-**
Atomic Robokid	109.-
Batman	99.-
Budokan	**109.-**
Competition Pro Sega 16 Bit	59.-
Darius II	**109.-**
E-Swat	79.-
Gain Ground	99.-
Granada	99.-
Hard Drivin US	**109.-**
Hell Fire	99.-
Ishido US	**109.-**
I love Mickey Mouse	99.-
John Madden Football US	109.-
Lakers vs Celtics US	109.-
Phantasie Star II (engl)	**109.-**
Phelios	**99.-**
Popolous	**109.-**
Strider	**99.-**
Thungerforce III	**99.-**
Varis III	109.-
Gynog	**99.-**
PGA Tour Golf	**119.-**
Tiger Heli	**99.-**

SEGA GAME GEAR 299.-
Baseball	69.-
Columns	69.-
G-Loc	69.-
Pacman	69.-
Sokoban	69.-
Super Monaco GP	69.-
Wonderboy	69.-
Woody Pop	69.-
Head Buster	69.-
Mickey Mouse	69.-
Devlish	69.-
The GG Shinobi	79.-
Millenium	79.-
Fantasy Zone	69.-
Psychic World	69.-

ATARI LYNX
Grundgerät	**299.-**
Blue Lightning	29.-
California Games	29.-
Chips Challenge	29.-
Electrocop	29.-
Gates of Zendocon	29.-
Klax	39.-
Slime World	39.-
Road Blasters	49.-
Mrs. Pacman	49.-
Xenophobe	49.-
Zalor Mervenary	49.-
Robo Squash	49.-
Paperboy	49.-

C 64 DISK
Bards Tale III	59,-
Battle of Napoleon	69,-
Dragon Wars	49,-
Gunship	49.-
Micropose Soccer	49.-
Oil Imperium	45.-
Panzerstrike	69.-
Pirates	**49.-**
Rings of Medusa	**49.-**
Sim City	**59.-**
Buck Rogers	**69.-**
Puzznik	49.-
Turrican	39.-
Ultima V	**69.-**
Ultima VI	**79.-**

IBM
Airline Transp. Pilot	**119.-**
Eye of the Beholder	**89.-**
Flight of the Intruder	109.-
Indiana Jones	**79.-**
Ishido	**89.-**
Kings Quest V	**109.-**
Larry III kompl. dt.	109.-
LHX Attack Chopper	**109.-**
Links	**99.-**
Links Course je	**45.-**
Loom dt.	89.-
M.U.D.S.	89.-
Megatraveler	**99.-**
Midwinter	**79.-**
Mig 29 Fulcrum	**109.-**
Might and Magic II	99.-
NAM	99.-
PGA Golf Tour	**79.-**
Populous	79.-
Ports of Call	99.-
Quest for Glory	109.-
Railroad Tycoon	**109.-**
Red Baron	**99.-**
Silent Service II	**99.-**
Sim City	89.-
Sim City Archit. I	**49.-**
Sim City Archit. II	**49.-**
Sim Earth	**119.-**
Space Quest IV	**109.-**
The Secret of Monkey Island	**89.-**
Their finest Hour	**89.-**
Transworld	**89.-**
Ultima VI	**99.-**
Wing Commander Mission Disk	49.-
Wing Commander	**99.-**
Wolfpack	**109.-**
Wonderland	69.-
Soundblaster	349.-

AMIGA
A-10 Tank Killer	89.-
Buck Rogers	**79.-**
Cadaver	79.-
Captive	**69,-**
Chaos strikes back	**79,-**
Chips Challenge	**69,-**
Curse of the Azure Bonds	89,-
Dragon Wars	**79,-**
Dragons Flight	89,-
F 16 Falcon	79,-
F 16 Mission Disk II	**59,-**
F19 Stealth Fighter	**89,-**
Great Courts II	**79,-**
Harpoon	**89.-**
Indianapolis 500	**79.-**
Invest	**79.-**
Ishido	**75.-**
James Pond	69.-
Larry III	**119.-**
Legend of Fairghail	**89.-**
Lemmings	**69.-**
M1 Tank Platoon	**89.-**
Midwinter	89.-
Mig 29 Falcrum	**109.-**
Might and Magic II	89.-
Nightshift	**59.-**
On the Road	**79.-**
Operation Stealth	**75.-**
Panza Kick Boxing	**79.-**
PGA Tour Golf	**79.-**
Pirates	79.-
Pool of Radiance	**75.-**
Populous	69.-
Power Monger	**89.-**
Ram auf 1 MB	**119.-**
Romance of the 3 Kingdoms	119.-
Sim City	89.-
Speedball II	**79.-**
Their finest Hour	**89.-**
Trans World	**79.-**
Turrican II	**69.-**
Ultima V	**89.-**
Unreal	**89.-**
Wild West World	109.-
Wings	**89.-**
Z-Out	59.-

GAMEBOY dt. (incl. Tetris) 139,-
Alleyway dt.	49,-
Baloon Kid dt.	49,-
Garg. Quest dt.	49,-
Golf dt.	49,-
Kwirk dt.	49,-
Pinnball dt.	49,-
Qix dt.	49,-
S. Mario Land dt.	59,-
Solar Striker dt.	49,-
Spiderman dt.	49,-
Tennis dt.	49,-
Wiz. a. Warriors dt.	49,-
King o.t. Zoo dt.	49,-

US IMPORT
Bases Loadel	69,-
Batman	**69,-**
Battle Bull	69,-
Bomber Boy	69,-
Boomers Adv.	69,-
Boxxle	69,-
Bubble Bobble	**69,-**
Bugs Bunny	**59,-**
Catrap	69,-
Chase HQ	59,-
Chessmaster	69,-
Cyraid	**69,-**
Dacdalian Opus	69,-
Dexterity	59,-
Double Dragon	**69,-**
Dragons Lair	**69,-**
Duck Tales	69,-
Final F. Legend	**79,-**
Fish Dude	69,-
Fist o.t.n. Star	59,-
Ghostbusters II	69,-
Gremlins II	**79,-**
Hyper Load Runner	**69,-**
In Your Face	69,-
Ishido	69,-
Kung Fu Master	**69,-**
Lock'n Chase	59,-
Loopz	69,-
Mega Man	**69,-**
Motocross Maniacs	69,-
NBA All Star Ch.	69,-
Nemesis	**79,-**
NFL Football	**69,-**
Ninja Boy	69,-
Operation C	69,-
Paper Boy	**69,-**
Pipe Dream	59,-
Power Mission	**69,-**
Power Racer	69,-
R Type	**79,-**
Robo Cop	**79,-**
Rolans Curse	69,-
Side Pocket	59,-
T.M.N.T.	**69,-**
WWF Superstars	**69,-**

NEUHEITEN JUNI
Battleship	69,-
Crystal Quest	**79,-**
Curtis Srange Golf	69,-
Cycle Grand Prix	69,-
Days of Thunder	**79,-**
Hatris	79,-
Hunt. for Red October	**69,-**
Jordan vs Bird	69,-
Klax	**69,-**
Marus Mission	69,-
Mysterium	69,-
Nobunagas Ambition	**89,-**
Pacman	69,-
Popeye	69,-
Runes of Virtue	89,-
Soccermania	**69,-**
Solomons Club	69,-
Spuds Adventure	69,-
Tasmanias Story	69,-

GAMEBOY ZUBEHÖR
Lightboy	**69,-**
Stereo Amplefier	29,-
Tragetaschen (stoff)	19,-
Gameboy Light	29,-
Illuminator	39,-
Carry Case	39,-

* Ohne FTZ-Nr. nur für Export

Weitere Spiele und Neuheiten für C64, Amiga, ST, IBM, Gameboy, Lynx, PC-Engine, Sega Mega Drive, Game Gear und SNK Neo Geo auf Anfrage.

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel.: 0 89 / 5 02 24 46, Fax: 0 89 / 5 02 67 67
Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel.: 09 11 / 20 30 28

NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU
Versandzentrale Drygalskiallee 31, 8000 München 71, Tel.: 0 89 / 78 60 44, Fax: 0 89 / 78 60 45

0 89 / 78 60 44

Der Schöpfer und Meister . . .

. . . bleibt bis zum Schluß

Der Meister wird gefordert

Mit TURRICAN II hat Manfred Trenz nicht nur eine Fortsetzung seines großen Erfolges TURRICAN programmiert, sondern ein Spiel, das seinen Vorgänger um Längen übertrifft. Der Titelheld kann sich nunmehr jederzeit in den unverwundbaren Kreisel verwandeln, hat verbesserte Waffen zur Verfügung und trifft auf knackigere Gegner. Auch technisch hat Manni viel gefeilt.

„Das wird vor allem in Level 3-1 bis 3-3 deutlich", sagt Manni und weist auf das Parallex-Scrolling hin, das in dieser Form einmalig auf dem 64er ist. Ob mir das aufgefallen wäre, will Manfred Trenz wissen. Ich muß zugeben, daß ich nur in der Amiga-Version bis zu diesem Level gekommen bin – und das auch nur, weil ich den Cheat hatte. Auf dem 64er gäbe es einen solchen ja nicht.

„Wie denn auch? Der Speicher ist rappelvoll – die 64er-Version war ja auch die eigentliche Urfassung des Spiels, alles, was dann kam oder noch kommt, sind Konvertierungen, und nicht umgekehrt", macht Trenz deutlich und schlägt vor, mir einmal die Besonderheiten der höheren Level zu zeigen.

„Ich spiele es Dir eben mal vor", meint er cool, nimmt gelassen den Joystick und lädt TURRICAN II in die Brotkiste, die in seinem Büro bei RAINBOW ARTS steht.

Bereits in den ersten beiden Leveln wird deutlich, wieviel bei oberflächlichem Spielen einem doch entgeht. So gibt es zahlreiche enge Spalten und Durchlässe sowie Wege nach oben, die zwar beschwerlich und nur mit viel Joystickgespür zu bewältigen sind, dafür aber am Ende mit zahlreichen Extra-Leben aufwarten. Kein „1up", keinen mit Extras gefüllten Stein und kaum einen Diamanten läßt Manni außer acht.

„Ich bin nun einmal ein Sammler", lacht er und nimmt den Endgegner von Level 1-2, an dem ich mir immer noch die Zähne ausbeiße, fast mit links.

„Du mußt auf das Auge achten. Wenn es sich rot färbt, kommt gleich der Laser, wenn es schwarz ist, kannst Du gefahrlos reinballern."

Nach einem auführlichen Rundgang im dritten und vierten Level erfahre ich dann, was Manni anfangs mit dem Parallax-Scrolling meinte:

In Level 3-1 bis 3-3, die Turrican mit seinem Flugi hinter sich bringen muß, besteht der Screen aus mehreren Ebenen, die alle in verschiedenen Richtungen scrollen. Das kann man nicht beschreiben, das muß man gesehen haben. Besonders schön ist eine Sequenz, wo ein Banner mit der Aufschrift „Katakis lives" auftaucht. Zur Erinnerung: KATAKIS ist Mannis erstes Programm für den 64er gewesen. Wer dieses Banner schnell abschießt, kann bis zu 200.000 Punkte einheimsen. Eigenwerbung mit Pfiff. . .

Gelassen geht Manni weiter vor. Bei Level 5-1 gestehe ich ein, daß ich es zwar bis hierher geschafft hatte, mich jedoch dann irgendwie verlief und schließlich den Weg ganz verlor. Den sieht man auch nicht auf den ersten Blick, denn er befindet sich inmitten einer Mauer, die

Der rasende Reporter ist anfänglich gelassen, . . .

. . . wird dann zunehmend nervöser . . .

. . . Herr der Lage.

Fortsetzung von ASM 6/91!

man zum Teil als Kreisel passieren und sich gleichzeitig den Weg freisprengen muß. „Ist doch ganz einfach", meint Manni und verweist auf die neuen Gegner in diesem Level. Aber auch die anderen, todbringenden Gebilde läßt er nicht außer acht. Besonders stolz ist Manni auf die „Walker", jene weißen Gegner, die man am besten dadurch vernichtet, in dem man auf sie hüpft.

„Das sollte man bei TURRICAN I aber besser nicht tun", schmunzelt Manfred Trenz.

In Level 5-1, dem „Alien"-Level, geht es jedenfalls wahnsinnig hektisch zu, viel Kletterei ist angesagt und Ausprobieren, bevor man in den letzten Level kommt. Dort erwartet einen zunächst absolute Ruhe. Nichts, keine Gegner, kein Weg nach links oder rechts und schon gar nicht bergauf.

„Hier werden sich einige wahrscheinlich wundern," lacht Manni und zeigt, wo es lang geht. Eine Rakete, die sich der Held auf den Rücken schnallt, ist die Antwort. Auf dem Weg aus dem „schiefen Turm" begegnen dem Helden noch einmal sämtliche Gegner der vorherigen Levels. Und schließlich ist das Spiel zu Ende. Eine wunderschöne Grafik zeigt den Turm, durch den sich Turrican seinen Weg gebahnt hat. Der obere Teil zerspringt in 1000 Stücke. Dann der Abspann, dazu ein schöner Soundtrack von Markus Siebold. Gewollt oder ungewollt wird die Musik genau an der Stelle melancholisch, als auf dem Screen zu lesen ist, daß dies Mannis letztes Spiel für den 64er gewesen sei.

„Ich habe einen Brief eines italienischen Fans erhalten, der ganz traurig über diese Nachricht war. Er hat darum gebeten, daß ich 'Turrican III' mache. Naja, wenn die Protestwelle anhält, werde ich mir meinen Entschluß, keinen dritten Teil und kein Spiel für den 64er mehr zu machen, noch einmal überdenken müssen. . ."

Momentan überdenkt Manfred Trenz aber das Konzept für sein erstes Amiga-Spiel. Noch hat er keine klare Vorstellung von dem Game an sich, weiß aber schon eifrig dafür zu werben:

„Wenn, dann wird es ein Ballerspiel sein, das es in dieser Form noch nicht gegeben hat." Man darf gespannt sein. Wer Manni kennt, weiß, daß er bisher gehalten hat, was andere einem immer versprechen.

Trotz seines Erfolges ist Manfred Trenz auf dem Teppich geblieben und findet sehr viel Lob für andere Spiele, an deren Produktion er nicht beteiligt ist.

„Ich treffe mich auch mit Bekannten, und wir ballern um die Wette", erklärt er.

Nur mit Bekannten oder auch – mit Mitarbeitern der ASM? Hans-Joachim Amann, auch A-Man genannt, will es wissen. Und er möchte erfahren, ob Manni nicht nur bei Ballerspielen, sondern auch bei Sport- und Geschicklichkeitsspielen ein Meister ist. Er fordert Manni daher zu einem Wettstreit in der ASM-Redaktion heraus! Ob Manfred Trenz diese Herausforderung wohl annimmt? Wir warten gespannt auf seine Reaktion. . .

KLAUS TRAFFORD

. . . und rastet schließlich total aus.

KILL OR BE KILLED!

PREDATOR II

System: Amiga, Atari ST, IBM-PC und Kompatible (mind. 612 KByte), C-64 (alle getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 50 DM (8-bit), 80 DM (16-bit) , **Hersteller:** Image Works, London, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe

Man kann über die Versoftung von Kinofilmen durchaus geteilter Meinung sein. Meistens geht es in die Hose, ab und zu gelingt ein großer Wurf. Im Falle von PREDATOR II , das nun als Computerspiel vorliegt, waren die Programmierer von IMAGE WORKS sehr schnell am Werk, denn der zweite Teil des Films (ohne Arnold Schwarzenegger) war gerade erst abgedreht worden, als dieses Game herauskam. Damit haben uns die Londoner Boys (nein, nicht die Band, die außerdem etwas anders heißt) aber keinen Gefallen getan.

Die Story, die wie so oft nur Aufhänger ist, spielt im Jahre 1997 in Los Angeles. Ihr übernehmt die Rolle des Polizeileutnants Mike Harrigan, der konkurrierende Drogengangs aus Jamaika und Kolumbien an ihren üblen Geschäften hindern soll. Aber da ist noch etwas - ein Alien („Predator") nämlich, das als Zeitvertreib Jagd auf Menschen macht und ihre Schädel als Trophäen sammelt.

Die Aufgabe des Spielers ist es nun, mit einer Magnum und anderen Wummen (die man unterwegs durch Anklicken aufnimmt) in den Straßen von L.A. aufzuräumen, dabei aber dem als Schatten auftauchenden Predator aus dem Weg zu gehen. Außerdem sollten Unbeteiligte möglichst nicht getroffen werden, denn das kann Euch nach einiger Zeit Eure Lizenz kosten. Das ist weder neu noch originell - ich möchte nur an *Dead Fish III* (Name von der Redaktion geändert) erinnern, das etwa genauso ablief, wo dafür aber die Getroffenen zu Bluthäufchen wurden. Auf solche Effekte hat man zumindest im ersten Level zum Glück verzichtet, es ist auch so brutal genug.

Manche der Gegner müssen nämlich mehrfach getroffen werden, bevor sie schließlich vom Screen verschwinden, andere wiederum sind gleich weg vom Fenster. Die spärlich auftauchenden Energiesymbole braucht man unbedingt - geballert wird ohne Pause und ohne Erbarmen, bis man am Ende des ersten Levels vor dem Haus des Oberbosses steht. Nach weiteren drei Levels muß man doch bloß noch den Predator besiegen und alles ist geritzt...

Bevor ich weitere Worte zum Thema „jugendgefährdend" sage, erst einiges zum Gameplay: Ich habe den Eindruck, als wollten die Programmierer das Game dadurch interessant machen, indem sie möglichst viele Gegner auf den Spieler loslassen, denn auf Amiga, Atari und PC ist es fast unmöglich, mit ihnen fertig zu werden. Da nützen auch die drei Continues nichts. Nur absolute Ballerfreaks, die ihren Joystick, die Tastatur oder - was bei PREDATOR II am besten ist - die Maus so richtig im Griff haben, werden es bewältigen. Hinzu kommt, daß die Spielfigur stets an derselben Stelle bleibt und zudem äußerst simpel gezeichnet ist (siehe Bild). Ansonsten sind die Grafiken auf den 16-bit-Rechnern Mittelmaß, auf dem 64er ganz knapp darüber - trotz Zwei-Wege-Scrolling.

Ein Fall für den Psychiater

Der Sound hingegen läßt auf den großen Rechnern zu wünschen übrig. Die FX (sollen Schüsse sein) klingen wie ein Silvester-Feuerwerk. Auf dem kleinen Commodore hingegen ist sogar Musik integriert. Dafür muß man hier auf das Menü verzichten, indem man zwischen Musik und FX sowie englischer, deutscher und französischer Sprache wählen kann. Man sollte bei Englisch bleiben, denn auf allen drei anderen Systemen sind unglaubliche Mängel. So steht sowohl beim Amiga als auch beim Atari im Menü statt des Wortes „deutsch" „deutch", und beim Abtransport des Helden mit dem (öde gezeichneten) Krankenwagen erscheint: „Ihr Leben hängt an einem..." - aja, an was denn eigentlich? Auf dem PC ist das noch lustiger: Zwar wurde der „Deutch"-Fehler korrigiert, doch dafür hängt nun das „Leiben" an einem seidenen Faden (den hat man wenigstens wiedergefunden).

Die Kollisionsabfrage ist ungenau, ein gezieltes Treffen der Gegner wird dadurch erschwert, daß es zu viele auf einmal sind. Einzig auf dem 64er gelang es mir, zum Haus des Drogenobermuftis vorzudringen, wo allerdings eine Vielzahl von Gegnern selbst nach 25 (!) Versuchen nicht zu vernichten war.

Und damit wären wir beim Sinn des Spieles, der einzig und allein darin zu bestehen scheint, als solche erkennbare Menschen zu erschießen. Bis auf ein paar Frauen oder verletzte Polizisten gibt es also in L.A. in sechs Jahren nur noch bewaffnete Ganoven, die es auf einen abgesehen haben. Die Anleitung verspricht darüber hinaus noch „Verbesserungen, die das Vergnügen (!!!) am Spiel" noch erhöhen sollen. Vielleicht ein paar Blutspritzer, appetitliche Fleischhäppchen oder wie? Auf sowas verzichte ich gerne.

Bei PREDATOR II dürfte die BPS wohl ein Wörtchen mitreden. Ich für meinen Teil kann auch so auf das Game verzichten. Da hört bei mir der Spaß einfach auf, wenn die einzige Möglichkeit, für Recht und Ordnung zu sorgen, darin besteht, meine Gegner zu töten. Für sowas ist mir mein Geld zu schade. ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

	Amiga / Atari / PC / C-64
Grafik	6 / 6 / 5 / 7
Sound	4 / 4 / 3 / 7
Spielablauf	3
Motivation	0
Preis/Leistung	3

»PEINLICH«

GEISTERJAGD

ECO PHANTOMS

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** Electronic Zoo, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

Nach langer Raumfahrt kehrt Ihr müde und voller Heimweh zur Erde zurück. Doch was ist mit ihr passiert? Grau und leblos hängt das einst blaue Juwel im All, pikkelartige Erhebungen sind über ihre Oberfläche verstreut. Schnell lüftet sich das Geheimnis. ECO PHANTOMS unterjochen den Planeten und beuten ihn aus. Klar, daß nur Ihr die endgültige Ausrottung der Menschheit verhindern könnt – in einem gekaperten Feindraumer. Den steuert Ihr mittels Maus und mehreren, prächtig dargestellten Unter-Bildschirmen durch endlose Stollen zu den drei Domen der Eindringlinge. Durch richtige Code-Eingaben könnt Ihr auftauchende Phantom-Patrouillen davon überzeugen, daß Ihr zu ihnen gehört. Viele Kämpfe lassen sich aber nicht vermeiden. In den Kuppeln sammelt Ihr Daten für den Hauptcomputer. Eure Aufgabe ist gelöst, wenn Ihr das komplette Programm eingegeben habt, das die Phantoms zum Rückzug bewegt.

Der Vorspann wird durch gruselige Musik stimmungsvoll unterlegt, doch dann ...

Damit ELECTRONIC Zoos AMIGA-Epos nicht zu einfach wird, haben die Spieleväter eine nervtötende Sicherheitsabfrage eingebaut. Es gilt, unter Zeitdruck eine aus vier Teilen bestehende geometrische Zeichnung aus der Anleitung zu rekonstruieren. Zwar kann man immer wieder pausieren, doch nimmt die umständliche Codesteuerung viel Luft aus dem Spiel. Nicht angemessen erwähnt: Bevor Ihr den Raumer vom Fleck bewegen könnt, muß der Haupthebel im Maschinenraum (eigener Bildschirm) umgelegt werden.

Hat man sich nach Stunden eingefuchst, erwartet einen ein grafisch leckeres Action-Abenteuer der gehobenen Mittelklasse. Details wie Hilfsroboter, aufnehmbare Gegenstände oder das Viruslabor mit Verseuchungsanzeige würzen die Jagd. Ein solider Spaß für Geduldige mit Sinn für's Schöne. ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	**10**
Sound	**7**
Spielablauf	**8**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**8**

»BRAUCHBAR«

FERNOST-ROBIN HOOD

BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA

System: PC, Amiga, empf. **VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Infogrames, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen Rünthe.

Nanu, schon wieder Ghengis Khan? Nein, aber INFOGRAMES neues Produkt BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA hat nicht nur bezüglich der Verpackung viel Ähnlichkeit mit Ghengis Khan. Im Prinzip gilt es hier wie da,Länder zu erobern und zu regieren. Das Ganze spielt sich im China des ausgehenden zwölften Jahrhunderts ab. Zu dieser Zeit stand es um die Herrscherdynastie nicht besonders gut. Nicht nur die dauernde Bedrohung durch das Jin-Reich im Norden, sondern vor allem die Instabilität im eigenen Land brachten die herrschende Song-Dynastie in Gefahr.

Die größte Gefahr ging von dem Kaiserlichen Minister Gao Qiu aus, der dem Kaiser Hui Zhong eigentlich schon die Macht aus den Händen genommen hatte. Gao Qui hatte alle wichtigen Positionen in seinen Provinzen mit üblen Typen besetzt, die ihm treu ergeben waren, so daß seine Macht immer mehr wuchs. Die Beamten, die sich loyal gegenüber dem Kaiser verhielten, wurden geächtet oder als Diebe gebrandmarkt. Diese Geächteten schließen sich nun zusammen, um dem machtlüsternen Gao Qui die Stirn zu bieten. An diesem Punkt beginnt nun das Spiel, indem man die Rolle eines dieser recht-, und mittellosen Edelbanditen übernimmt. Man sucht sich dann eine Provinz, die noch keinen Herrscher hat, und versucht, sie zum Aufblühen zu bringen, und zwar in ökonomischer wie in militärischer Hinsicht. In jeder Runde, die den Zeitraum eines Monats repräsentiert, kann der Held eine Tätigkeit ausführen. Ob er nun jagen, ausruhen, feiern oder eine der anderen möglichen Tätigkeiten ausführen soll, macht der Spieler dem Helden mit den Tasten (PC) oder mit der Maus verständlich (Amiga). So ist man dann erst mal eine Weile damit beschäftigt, sich Gold zu beschaffen oder Nahrung zu jagen. Mit Gold kann man Soldaten anheuern, die dann zusätzlich noch trainiert und ausgerüstet werden müssen. Die Nahrungmittel verteilt man ans Volk, was die Moral und auch die Unterstützung beachtlich steigert. Auch sollte man sich rechtzeitig darum bemühen, weitere Helden für die edle Sache zu gewinnen. Wenn man noch einen weiteren Rebellenführer für sich gewinnen kann, überläßt man ihm die erste Provinz, die er dann regiert. So hat man den Rücken für die Eroberung von weiteren Provinzen frei. Dies geschieht alles völlig unblutig, solange die Provinz, die es zu erobern gilt, noch frei ist. Früher oder später kommt es jedoch unweigerlich zur militärischen Auseinandersetzung:

Entweder ist keine unbesetzte Provinz mehr vorhanden, oder man wird selbst Opfer eines Angriffes. Das darauffolgende Schlachtgetümmel findet, wie auch bei Ghengis Khan, auf einer in Sechsecke eingeteilten Landkarte statt. Dreißig Tage (Runden) dauert die Auseinandersetzung oder solange, bis einer der Kontrahenten die Fahne streicht. Diese Schlacht ist jedoch kein Action-Element in dem Spiel, sondern sie vollzieht sich eher auf strategischer Ebene, indem man Einheiten postiert, verschiebt oder angreifen läßt.

Die Grafik ist im großen und ganzen in Ordnung, wenn auch nicht üppig. Die Bedienung ist, wenn man die ganzen Befehle erst einmal auswendig gelernt hat, einfach und übersichtlich. Bis es jedoch soweit ist muß man schon einige Zeit investieren, da die Anleitung bis auf den Teil, der Installation, Laden und so weiter betrifft, in Englisch abgefaßt ist. Das größte Problem für mich waren jedoch die Namen der am Spiel beteiligten Personen. Ich konnte die ganzen Quong Jus und Ching Chongs, Wun Lis und Lin Chongs nicht auseinander halten. So passierte es mir häufiger, daß ein Befehl an jemand anders ging, als ich es gewollt hatte. Aber das ist wohl eher ein persönliches Problem als ein Fehler des Programms, das nunmal eine historische Simulation darstellt, wodurch die Namen vorgegeben sind.

Zusammenfassend läßt sich sagen, daß Bandit Kings kein Spiel ist, das man husch husch durchspielt, sondern intensive Beschäftigung mit der Anleitung voraussetzt.

Bis ganz China befriedet ist, wird so mancher Liter Wasser den Yang Tse hinunterfließen – bis das Endziel erreicht ist, gilt: Ohne Fleiß kein Leis (alte chinesische Splichwolt hi, hi, hi). ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG vob 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung .. weil engl.	4
Spielaufbau	10
Motivation	9
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

0 21 54 61 59

ARBIROSOFT

0 21 54 61 59

AMIGA-Software

Titel	Preis
3D-Construction-Kit *	a.A.
688 Attack Submarine	dt. 59.90
A 10 Tank Killer 1MB	79.90
Advanced Destroyer	dt. 69.90
AMOS - Game Creator	99.90
Armour Geddon	dt. 59.90
Back to Future 3	dt. 59.90
Bandit Kings of China	79.90
Bane of Cosmic Forge 1MB	84.90
Bards Tale 3	dt. 59.90
Betrayal	dt. 69.90
Blue Max	dt. 69.90
Brat	dt. 59.90
Buck Rogers 1MB	kpl.dt. 84.90
Builderland *	dt. 69.90
Bundesliga Manager	kpl.dt. 54.90
Cadaver	kpl.dt. 64.90
Centurion-Def.of Rome	dt. 59.90
Champions of Krynn 1MB	dt. 64.90
Chuck Yeagers 2.0	dt. 59.90
Codename Iceman 1MB	79.90
Colonels Bequest 1MB	79.90
Conquest of Camelot 1MB	79.90
Creatures *	69.90
Cruise for a Corpse *	kpl.dt. 64.90
Curse Azure Bonds 1MB	dt. 69.90
Das Boot	dt. 69.90
Defender of the Crown	29.90
Dinowars	dt. 49.90
Drachen von Laas	kpl.dt. 59.90
Dragonflight	kpl.dt. 69.90
Duck Tales	dt. 64.90
Dungeon Master 1MB	kpl.dt. 64.90
Elvira 1MB	kpl.dt. 69.90
European Superleague	kpl.dt. 59.90
Eye of the Beholder 1MB	69.90
F-15 Strike Eagle 2 *	79.90
F-16 Combat Pilot	dt. 64.90
F-19 Stealth Fighter	dt. 69.90
Flight of Intruder *	dt. 79.90
Genghis Khan	74.90
Gods	dt. 59.90
Great Courts 2	dt. 64.90
Hard Drivin 2	59.90
Harpoon 1MB	dt. 69.90
Hill Street Blues	dt. 59.90
Horror Zombies	dt. 59.90
Hostages	29.90
Imperium	dt. 59.90
Indiana Jones Adv.	kpl.dt. 64.90
Indianapolis 500	dt. 59.90
International Ice Hockey	dt. 59.90
It came from Desert 1MB	dt. 69.90
Jones in Fast Lane *	69.90
Kick Off 2	kpl.dt. 54.90
Kick Off 2 Winning Tactics	29.90
Kings Quest 4 1MB	79.90
Kings Quest 5 * 1 MB	89.90
Kult	29.90
Last Ninja 2	29.90
Legend of Faerghail	kpl.dt. 64.90
Leisure Larry 3 1MB	79.90
Lemmings	dt. 59.90
Loom	kpl.dt. 69.90
Lost Patrol	kpl.dt. 59.90
Lotus Esprit Turbo	dt. 59.90
M 1 Tank Platoon	dt. 69.90
M.U.D.S.	kpl.dt. 64.90
Megatraveller 1 1MB	kpl.dt. 69.90
Midwinter 2 *	dt. 79.90
Monkey Island 1MB	kpl.dt. 69.90
North & South	29.90
Oil Imperium	kpl.dt. 54.90

AMIGA-Software

Titel	Preis
Operation Stealth	kpl.dt. 59.90
Panza Kick Boxing	dt. 69.90
PGA Tour Golf	dt. 59.90
Pirates	dt. 59.90
Police Quest 2 1MB	79.90
Pool of Radience 1MB	dt. 59.90
Populous	dt. 59.90
Ports of Call	kpl.dt. 59.90
Power Monger	dt. 69.90
Predator 2	dt. 64.90
Quest for Glory 2 1MB	84.90
Railroad Tycoon 1MB	kpl.dt. 79.90
Reederei	kpl.dt. 54.90
Rick Dangerous 2	dt. 59.90
Rise of the Dragon * 1MB	79.90
Robocop 2	dt. 59.90
Sherman M 4	29.90
Sim Earth *	dt. 89.90
Space Quest 3 1MB	79.90
Space Quest 4 * 1MB	84.90
Speedball 2	dt. 64.90
Stellar 7	59.90
Stratego *	dt. 64.90
Super Monaco G.P.	dt. 59.90
Supremacy	dt. 69.90
Swiv	dt. 59.90
Team Yankee	kpl.dt. 69.90
Teenage Mutant Hero	dt. 59.90
Their Finest Hour	dt. 69.90
Toyota Celica Rallye	dt. 59.90
Turrican 2	dt. 59.90
TV Sports Basketball	dt. 69.90
Ultima 5	dt. 69.90
UMS 2	dt. 69.90
USS John Young	dt. 49.90
Wargame Constr. Set	69.90
Warlords 1MB	64.90
Wild West World	kpl.dt. 79.90
Wolfpack 1MB	dt. 69.90
Wonderland 1MB	dt. 69.90
Zombie	dt. 64.90

PC-Software

Titel	Preis
3D-Construction-Kit *	a.A.
Advanced Destroyer	dt. 69.90
Aircraft Designer	kpl.dt.109.90
Bandit Kings of China	84.90
Bane of Cosmic Forge	84.90
Bards Tale 3	dt. 69.90
Big Business	dt. 59.90
Blue Max (3&5)	79.90
Buck Rogers	kpl.dt. 84.90
Bundesliga Manager	kpl.dt. 59.90
Centurion-Def.of Rome	dt. 64.90
Champions of Krynn	dt. 69.90
Codename Iceman	79.90
Colonels Bequest	79.90
Conquest of Camelot	79.90
Countdown	69.90
Cruise for a Corpse *	kpl.dt. 64.90
Curse of Azure Bonds	69.90
Das Boot	79.90
Death Knights of Krynn	69.90
Defender of the Crown	29.90
Dinowars	dt. 59.90
Duck Tales	dt. 64.90
Elite Plus	dt. 84.90
Elvira	kpl.dt. 89.90
European Superleague	kpl.dt. 59.90
Eye of the Beholder	69.90
F-15 Strike Eagle 2	79.90
F-16 Falcon 3.0 *	89.90
F-19 Stealth Fighter	79.90
F-29 Retaliator	dt. 79.90
Flight Simulator 4.0	kpl.dt.149.90
Great Courts 2 *	dt. 64.90
Gunship 2000 *	79.90
Hard Nova	dt. 69.90
Heart of China *	84.90
Imperium	dt. 69.90
Indiana Jones Adv.	kpl.dt. 69.90
Indianapolis 500	dt. 64.90
Jetfighter 2	89.90
Keys of Maramon	69.90

Auch wir brauchen einmal ein wenig Erholung!

Aus diesem Grund haben wir vom 07.07.1991 bis 28.07.1991

BETRIEBSFERIEN!

Beachten Sie bitte:
Schriftliche und telefonische Bestellungen, sowie eventuelle Retouren, können während dieser Zeit nicht bearbeitet werden!

PC-Software

Titel	Preis
Kings Quest 4	79.90
Kings Quest 5	89.90
Klax	dt. 59.90
Knights of the Sky	dt. 89.90
Kult	29.90
Legend of Faerghail	kpl.dt. 69.90
Leisure Larry 3	kpl.dt. 89.90
Lemmings	dt. 79.90
LHX Attack Chopper	dt. 89.90
Links (HD)	dt. 84.90
Loom	kpl.dt. 69.90
Lufthansa A320 *	kpl.dt. 89.90
M 1 Tank Platoon	dt. 79.90
M.U.D.S.	kpl.dt. 69.90
Magic Candle	69.90
Mario Andretti *	dt. 69.90
Medieval Lords	69.90
Megafortress *	79.90
Megatraveller 1	kpl.dt. 79.90
Midwinter 2 *	dt. 84.90
Might & Magic 3 *	kpl.dt. 79.90
Monkey Island (VGA)	kpl.dt. 84.90
Monkey Island (EGA)	kpl.dt. 69.90
Moonbase	99.90
Neo Stick Adapter	dt. 59.90
North & South	29.90
Oil Imperium	kpl.dt. 54.90
Operation Stealth	kpl.dt. 69.90
Penthouse	84.90
PGA Tour Golf	dt. 64.90
Pirates	59.90
Police Quest 2	79.90
Populous	dt. 64.90
Ports of Call	kpl.dt. 79.90
Quest for Glory 2	79.90
Quest for Glory 3 *	84.90
Railroad Tycoon	dt. 79.90
Red Baron (VGA)	89.90
Reederei	kpl.dt. 54.90
Rick Dangerous 2	dt. 59.90
Rise of the Dragon	79.90
Secret Missions 2	39.90
Secret Weapons Luftwaffe *	79.90
Shanghai 2	dt. 79.90
Sherman M 4	29.90
Silent Service 2	dt. 79.90
Sim Earth	kpl.dt. 89.90
Sorcerers get all Girls	64.90
Space Quest 3	kpl.dt. 89.90
Space Quest 4	84.90
Speedball 2 *	dt. 69.90
Spirit of Excalibur	84.90
Stellar 7	59.90
Stormovik SU 25	dt. 69.90
Supremacy	dt. 84.90
Teenage Mutant Hero	dt. 69.90
Test Drive 3	69.90
Their Finest Hour	dt. 69.90
Tracon 2	99.90
TV Sports Basketball	dt. 79.90
Typhoon of Steel	69.90
Ultima 6	74.90
UMS 2	dt. 84.90
Warlords	64.90
Wayne Gretzky 2	69.90
Wing Commander (HD)	79.90
Wolfpack	dt. 79.90
Wonderland	dt. 79.90

PC-Soundkarten

Titel	Preis
Adlib Soundkarte	dt.248.90
Sound Blaster Karte	dt.348.90

Telefonische Bestellungen: Mo.-Fr. durchgehend von 9:00 bis 18:00 Uhr. Kein Ladenverkauf! Programmliste gegen DM 2,50 in Briefmarken.

ARBIROSOFT A.Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, Tel.: (0 21 54) 61 59, Fax 85 42

Versand: Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (V-Scheck, keine Postschecks!) - Alle Preise in DM! - Kein Versand ins Ausland!
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! - dt.= Deutsche Anleitung, * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte nachfragen!

ASM 07/91

MAGIC MEMORY

BRAIN-BLASTER

System: Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Ubi Soft, **Muster von:** Hersteller.

Wenn man einen PC einschaltet, kann man zuschauen, wie er seine Speicher auf deren Funktion testet. Irgendwann kommt dann die Meldung, daß so und soviel KB Speicher in Ordnung sind. Der User, der vor dem Computer sitzt, kann jedoch nicht so leicht seine Speicher auf Funktionsfähigkeit prüfen... Das war bisher so, aber jetzt kommt mit BRAINBLASTERS von UBI SOFT ein Game auf den Markt, das die menschlichen Hirnwindungen auf „Herz und Nieren" testet.

Hauptsächlich spielt sich der Test als eine Art Memory ab, wobei zusätzlich noch schnelle Auffassungsgabe und geschickter Umgang mit dem Joystick gefragt sind. Der Spieler findet sich in der Rolle eines Zauberers wieder, der der Einladung des Hohenpriesters zum größten Treffen aller Zauberer gefolgt ist.

Bei diesem Treffen soll der Zauberer gefunden werden, der in der Lage ist, die letzte aller Prüfungen, das Iozu, zu bestehen. Das Ziel des Spiels ist es also, sich als bester Zauberer zu qualifizieren und anschließend das Iozu zu bestehen. Hierzu sind Eigenschaften wie Schnelligkeit, Beweglichkeit, Intelligenz und vor allem ein gutes Gedächtnis nötig. Um zum Iozu zugelassen zu werden, braucht man 1750 Goldstükke, die man im Wettstreit mit anderen Zauberern gewinnen kann.

Außerdem ist der Besitz der magischen Kugel von großem Vorteil. Die magische Kugel erlangt man, wenn man die erste Prüfung, genannt „Memory Quest", besteht. So wie die erste Prüfung laufen fast alle ab, womit wir endlich beim Thema wären.

Dem Spieler wird maximal sechzig Sekunden lang ein Bild gezeigt, das er sich genau einprägen muß. Nach sechzig Sekunden, oder auf Wunsch auch früher, verschwindet das Bild vom Raster.

Dann fallen Bausteine vom Himmel, die der Zauberer aufsammeln, sie zum Raster bringen, und dort an der richtigen Stelle einsetzen muß. In den ersten der 25 Prüfungslevels geht das noch sehr leicht, trotzdem ist Eile angesagt, denn die Zeit, die man hier spart, kann nachher bei schwierigeren Levels von großem Nutzen sein.

So kommt man also in den Besitz der magischen Kugel, aber was ist mit der Kohle? Die Goldstücke kann man im Wettstreit mit einem anderen Zauberer erlangen, indem man das eben erläuterte Spiel gegen ihn spielt. Vorher muß man eine bestimmte Summe des zur Verfügung stehenden Geldes setzen, der Gewinner dieses Duells kassiert beide Einsätze. Gewinner ist, wer sein Muster zuerst wieder komplettiert hat.

Wenn Ratlosigkeit den streßgeplagten Zauberer befällt, kann er sich mit Gott in Verbindung setzen, gegen einen kleinen Unkostenbeitrag versteht sich. Und der liebe Gott gibt dann ein paar Ratschläge, was am sinnvollsten zu tun ist.

Zur Technik: die Grafik ist recht gefällig gestaltet, auch wenn man sich die Rasterbausteine ein wenig kontrastreicher wünschen könnte. Der Sound ist guter Durchschnitt, die Melodie, die man während der Einpräg-Phase hört, ist ganz witzig. Die Steuerung geschieht per Joystick, ihr kann man die Attribute einfach, schnell und präzise zuordnen. Eine Zwei- und Dreispieleroption sowie eine gute Anleitung (Deutsch) runden den positiven Eindruck, den dieses Game macht, ab.

Schon die erste Prüfung hat mich längere Zeit vor dem Compi festgenagelt. Relativ problemlos kommt man bis zu 15. Level, aber dann wird's auch schon haarig. In der sechzig Sekunden langen Einprägphase sollte man sich, so man auf Schwierigkeiten stößt, eine kleine Zeichnung des Musters machen, dann sollte es keine Probleme geben. Zugegeben: nicht ganz fein, nicht ganz fair – aber der Schiedsrichter läßt Vorteil gelten.

Natürlich kann so ein „hingemogelter" Sieg nicht die Bestätigung für ein funktionstüchtiges Hirn sein. Wieviel Kilobytes habt Ihr denn so...? ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

SECRET SERVICE

Hi Folks and Countrymen!

Am Rande erwähnen möchte ich noch, daß die Secret-Service-Post wieder einen Löwenanteil an der gesamten Korrespondenz des Tronic-Verlages eingenommen hat und ich Euch dafür herzlich danke. Kritisch bemerkt sei hier noch, daß einige Leser mal wieder versäumten, das System zu erwähnen, auf das sich ihre Beiträge beziehen. Neben dem Namen und der Anschrift ist aber auch das System eine äußerst wünschenswerte Angabe bei Euren Einsendungen, kapiert? Bitte beherzigt das, wenn Ihr uns das nächste mal mit Post beehrt. Die Secret Service-Adresse ist nach wie vor:
ASM, Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege
Pete

Chaos Strikes Back

Wer wäre nicht auch gerne unbesiegbar? Mit diesem Tip könnt Ihr zumindest Eure Party bei Chaos Strikes Back unschlagbar machen:
Man sucht einen Drachen, „castet" *Mon Zo Gor Sar* und drückt die ESC-Taste, um das Spiel anzuhalten. Drückt die ALT-Taste und gebt *Lord Librasulus smithes thee down* ein. Man setzt das Spiel wieder fort und tötet das 'Vieh'. Er läßt hinter sich einen Feuerstab zurück, und nun ist Deine Party unbesiegbar. ■

Tahir Tenbih

Lost Patrol

Extra für Manfred K. und alle anderen, die es noch nicht geschafft haben, bei Lost Patrol sicher und mit allen Leuten den ersten Abschnitt zu schaffen, gibt es jetzt einige Tips:
Moral: Um die Moral und die körperliche Verfassung hoch zu halten, sollte man nach jedem Marsch eine zehnminütige Pause einlegen.

Verpflegung: Überlebensrationen, eventuell halbe Portionen einnehmen, wenn es einem aus der Gruppe sehr schlecht geht.
Scout: Bachmann ist zwar ein guter Scout (Anm.: Na, wer sagt's denn!) und Scharfschütze, aber im Nahkampf ist Bloom wegen seiner Kenntnisse in Kampfsport vorzuziehen.

Minenfelder: Einem Minenfeld (sind um die Bomber angelegt) sollte man sich sehr vorsichtig nähern, sonst kann es passieren, daß alle auf einmal sterben.

Nachschub: Nach Begegnungen mit dem Gegner (Gefecht, Heckenschütze, Einzelkämpfer u.a.) sollte man unbedingt die Umgebung absuchen (*Search Area*), dann findet man nämlich Nahrung, Munition, Granaten und *Claymores*.

Anführer: Auf keinen Fall Weaver als Chef der Truppe nehmen, denn wenn der stirbt, ist das Spiel bekanntlich beendet. Garnes wird empfohlen, weil er immer eine hohe Moral hat.

Im Dorf: Die Bewohner sind freundlich, man kann einen von ihnen verhören, wenn man will. Im Dorf sollte man *Search Area* anwenden. Daraufhin entdeckt man ein Loch im Boden. Jetzt wählt man *Enter Tunnel*, und Garner untersucht diesen. Als Folge davon bekommt man wieder neue Vorräte.
Alter Einheimischer: Der alte Herr grinst nicht umsonst. Vorsicht Hinterhalt!

Der richtige Weg: Wenn man nicht will, daß seine Leute in den hinterhältigen Fallen dahingerafft werden, sollte man immer auf dem Pfad bleiben (gestrichelte Linie). Achtung! Am Rande des Weges sind des öfteren Fallen angebracht. Dasselbe gilt auch für die Gegend rund um das Dorf.

Eingraben: Normalerweise sollten acht bis zehn Stunden Schlaf genügen.

Gefecht: Die rechte Maustaste gedrückt lassen und mit normalem Feuer auf die Häupter der Gegner zielen. Ab und an Granaten benutzen und zur Not auch mal ducken.
Scharfschützen: Bachmann auswählen und die zwei Scharfschützen außer Gefecht setzen. Immer nur auf das Mündungsfeuer achten, dann findet man sie recht schnell. ■

Stefan Sviek

Sim City

Für den C64 gibt's da noch ein paar Pokes:
Poke 12280, 255
Poke 12281, 255 ergeben sehr, sehr viele Funds. Bei Poke 49872, 2 kosten die Wasserleitungen nur noch den im Spiel angegebenen Preis und nicht 164 Funds. ■

Andre Herzog

Thunderblade

Beim alten Thunderblade (Amiga) sollte man im Hauptbild *Crash* eingeben. Der Hintergrund müßte kurz aufblinken. Während des Spiels kann man nun „Help" drücken, damit man einen Level weiter kommt. Mit „Del" (im Zehnerblock) bekommt man ein Leben dazu. ■

Mirko Westmann

Paradroid '90

Und wer es noch nicht bemerkt hat, der sollte im Hauptbild von Paradroid '90 „F1" drücken. Es wird nun ein kleines Menü erscheinen, in dem man das *Transfer-Game* ausschalten kann. Ebenso ist es möglich, in Schiff 1 oder 2 zu beginnen. Also dann viel Spaß (auf dem Amiga)!: ■

Mirko Westmann

Unreal

Nach Eingabe des Cheats *Ordilogicus* in der Sequenz mit den 3D-Kugeln kommt man mit „Return" in den nächsten Level und braucht sich zusätzlich keine Sorgen über Energie zu machen (Amiga). ■

Andreas Vogelsang

Turrican II

Wenn das Titelbild erscheint, drückt man die „Space"-Taste. Man gelangt in ein Musik-Menü. Jetzt tippt man nacheinander die Tasten „1", „4", „2", zweimal „Esc", und der Cheat ist aktiviert. Er sorgt für unendliche Leben (Amiga & ST). ■

Jörg Rabe

Cabal

Für den 64er gibt's Cabaliges: Man lädt Cabal ein und resettet im Hauptmenü. Daraufhin gibt man SYS 2049 ein, und siehe da, der nächste Level wird geladen. Das kann in jedem Level wiederholt werden. ■

KAKA

SDI

Wenn man bei der 64er Version die Tasten „X, T, C" und „Space" gleichzeitig drückt, kommt man in ein Cheat-Menü. ■

Pac Mania

Zuerst löst man auf dem 64er einen Reset aus und gibt dann folgendes ein:
Poke 28520, 165 für unendliche Leben,
Poke 22459, 137 für das Ausschalten der Sprite-Kollision. Gestartet wird mit Sys 14336. ■

Realm of the Trolls

Den 64er reseten und Poke 23889, 173 für unendliche Energie, Poke 23948, 173 für unendliche *Mentals* und Poke 24113, 173 für Timerstop eingeben. Gestartet wird mit Sys 34389. ■

The Deep

Nach einem 64er-Reset gibt man folgendes ein:
Poke 8985, 12: Poke 9067, 12 für unendliche Schiffe,
Poke 7509, 12: Poke 14478, 12 für unendliche Bomben,
Poke 16036,7: Poke 16040, 12 für unendliche Tauchglocken.
Start mit Sys 16020: Sys 2064 ■

Falcon

Frische Munition für den Amiga, das heißt: 8 *Sidewinders*, 8 *AIML-9L* und volles MG, erhaltet Ihr, wenn Ihr gleichzeitig „Space", „Control" & „Shift" drückt.

Grand Monster Slam

Im Titelbild (*The King allows you to...*) einfach *Losers.help* eintippen! Dabei unbedingt auf die Groß- und Kleinschreibung achten. Der Bildschirm flackert kurz auf, und die erfreuliche Mitteilung *You cannot loose* erscheint links neben dem Zwerg. Beim *Belom-Punching* erhält man den höchsten Bonus (5000 Punkte), wenn man nur exakt soviele Beloms abwehrt wie mindestens verlangt werden. Also z.B. in der dritten Liga bei der ersten Bonusrunde 10 Beloms, bei der zweiten Bonusrunde 20 Beloms und bei der letzten 35 Beloms (Amiga).

Goldrunner

Erheblich leichter wird das Spiel auf dem Atari ST, wenn man im Spiel „F4" drückt. Denn dann wird das Spiel auf 60 Hz geschaltet, was zur Folge hat, daß höchstens drei Gegner auf einmal kommen. ■

Christian Cobas

Batman – The Movie

Bei der Amiga-Version im Titelbild *Jammmmmm* eingeben, und man hat unendliche Credits. Wenn der Cheat aktiviert ist, kann man auch im Spiel „F10" drücken... ■

Chris

Midnight Resistance

Für alle Ballerfreaks, die unter Energieschwund leiden, gibt's was Feines: Bis zum Titelbild nach Aufforderung immer die rechte Maustaste drücken. Unendliches Leben, leicht gemacht auf dem Amiga. ■

Joe

Puzznik

Nachdem wir Anfang dieses Jahres bereits einige Levelcodes von Puzznik veröffentlicht haben, reichen wir den Rest jetzt nach:

49 IGAN BARO
50 PASS WORD
51 MINA SAMA
52 NO.O KAGE
53 DE.N ANTO
54 KASH IAGA
55 RIMA SITA
56 THAN KYOU
57 MAID OOKA
58 IAGE ITAD
59 AKIM ASHI
60 TEAR IGAT
61 OUGO ZAIM
62 ASU. KONG
63 OMOH IKIT
64 ATEN OHOD
65 O.YO ROSH
66 IKUO NEGA
67 IMOU SHIA
68 GEMA SU..
69 YONJ UUME
70 NNO. SAIK
71 OUTO KUTE
72 NWA. NANT
73 ENDE SHOU
74 HAGA KIWO
75 OKUT TEKU
76 DASA I.CH
77 USEN DEJU
78 UMEI SAMA
79 NI.T AITO
80 TOKU SEIN
81 O.PR ESEN
82 TWO. SASH
83 IAGE MASU
84 NAO. HAPP
85 YOWA WASS
86 OUWO MOTT
87 EKAE SASE
88 TEIT ADAK
89 IMAS U.DO
90 SHID OSHI
91 OTAY ORI.
92 KUDA SAI.
93 MOUS UKOS
94 HIDE OWAR
95 IDAK ARA.
96 GANB ATTE
97 CHOD AINE
98 INVA DER.
99 YORO SIKU
100 MOMI AGI.
101 FUTO MOMO
102 MIMI TABU
103 HARA HORO
104 HIRE HARE
105 SUKI YAKI
106 FUJI YAMA
107 TENP URA.
108 HARA KIRI
109 DOMO DOMO
110 SABU KITA
111 JIMA JOJI
112 YAMA MOTO
113 JITA TATA
114 JUNY A.N.
115 MOHI KAN.
116 SAYO CHAN
117 HARI KIRI
118 FAMI COM.
119 SAMU RAI.
120 OGEI CHAN
121 KOGA YUJI
122 HARU KUNN
123 NAO. SAN.
124 TERI YAKI
125 SHOU TARO
126 KATU TATU
127 KORE NITE
128 SAIS HUU. ■

Ralf Mayer

Dungeon Master

Da hätte jemand einen interessanten Tip zu Dungeon Master (Amiga):
Wenn es der Party schon gelungen ist, den Feuerstab aus seinem Versteck zu befreien, sollte man sofort zurück zum Eingang der Dungeons in Level 1 gehen! Den Feuerstab bitte unterwegs nirgendwo liegenlassen! Vier bis fünf Schritte VOR dem Eingang gilt es abzuspeichern. Dann erst kann man zum Tor gehen. Was hierauf passiert, wird nicht verraten. Laßt Euch überraschen! ■

Hoffmann Stefan

Leavin' Teramis

Alle ST-Besitzer, die beim Verlassen der Teramis Probleme haben, nicht verzweifeln! Hier ist der Cheat: Während des Spiels sollte man folgendes eingeben: *WHO IS THE BEST ?*. Dabei soll-

te man auf die Leerzeichen achten, und das Fragezeichen mit der rechten „Shift"-Taste drükken. Jetzt hat man folgende Funktionen zur Verfügung:
„S"= Speed,
„E"= Endsequenz,
„K"= Durch Mauern etc. gehen,
„1-8"= Levels anwählen,
„F4 bis F9"= Bewaffnung,
„F10"= Endgegner zerstört sich selbst. ■

Jacky

Xenon II

Ein kleiner, aber nicht unnützlicher Tip erreichte uns aus der Schweiz:
Wer bei Xenon II auf dem PC eine höhere Schußfrequenz (=höhere Abschußquote = mehr Cash = mehr Waffen) erhalten will, kann die „Space"-Taste gedrückt halten und losballern. Ach ja, bitte aufpassen in den Shops, daß es nicht zum unerwünschten Kauf kommt. ■

Michi Saur

Robbeary

Einen Tip für Robbeary auf dem Amiga hat Fatma bereit:
Wenn Ihr ein Leben bei diesem Game verliert, betätigt so schnell wie möglich beide Maustasten gleichzeitig, weil der spielerische Tod sich damit verhindern läßt. ■

Fatma Atalay, Gelsenkirchen

Crackdown

Wem Crackdown auf dem ST zu schwierig ist, der kann ja mal dies versuchen:
Nachdem man das Spiel geladen hat, gebe man einfach a*Smurf* ein, drücke „F2" oder „F3" und freue sich. ■

Johann Schinkel

Ivanhoe

Man gebe der Pausentaste des ST einen leichten Stoß nach unten und bemühe sich zusätzlich noch, *JC IS THE BEST* in den Computer zu hacken. Wenn man jetzt die „N"-Taste drückt, kommt man einen Level weiter. Mit der „Delete"-Taste werden alle Monster auf dem Screen getötet, und die „Control"-Taste macht mit den Bonusrundenmonstern kurzen Prozeß. ■

Johann S.

Heavy Unit

Einem unserer Leser drang doch vor kurzem zu Ohren, daß einige wenige Konsolenfreaks in unserer Milchstraße immer noch nicht durch das absolute Ballerleichtgewicht Heavy Unit durchgekommen sein sollen. Aus lauter Langeweile nahm dieser Leser das Joypad in die Hand und drückte etwas daran herum, und was war da plötzlich auf dem Screen? Das *Option-Menue* natürlich. Man drücke also im Titelbild das Joypad nach links und halte es gedrückt, dann drücke man *Button 1*, halte dies ebenfalls in dieser Stellung und bediene sich zuguterletzt noch der „Select"-Taste. Nun müßte besagtes Optionsmenü erscheinen, in dem man den Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der Leben (max. fünf) verändern kann. Das war aber noch nicht alles, was unser Mann in der Milchstraße da herausfand, denn er entdeckte auch noch das *Sound-Menue*!
Hierzu gehe man vor wie beim obigen Cheat, doch drücke man nach dem Betätigen der „Select"-Taste noch *Button 2.* Mit Joypad rauf oder runter wählt man eines für die PC-Engine doch recht müden Musikstücke aus. Mit *Button 1* startet man das Gedudel. ■

Daniel Amend

Torvak the Warrior

Man muß in der Highscore-Liste *CHEAT* eingeben, daraufhin im Spiel den Feuerknopf drükken und den Joystick nach unten ziehen. Mit den Zahlentasten „1"-„5" kann man die ersten fünf Level anwählen (Amiga). ■

Björn Gronych

Dragon Breed

Nach dem ersten Level, während der zweite Level geladen wird, sollte man die linke Maustaste, „Delete" und „Help" für einen kurzen Augenblick in der Tastatur versenken. Mit einigen Tasten lassen sich alsgleich diverse Level anwählen (Amiga). ■

Patrick Gronych

Dragon's Lair

Bei Dragon's Lair auf dem ST kann man im Titelbild die Taste „0" drücken, anschließend „Return" und *GODIRKGO* (ohne Space). Guter Cheat, ne? ■

Heiko

Herzog 2

Ein paar Codewörter zu Herzog 2 auf dem Sega Mega Drive beschert uns selbiger Herr:
5 Siege: GGGKHAGOKLO,
12 Siege: BPHOHACAGML,
19 Siege: NPLOFOCAGKP,
22 Siege: IMLPFEGEMLC,
25 Siege: JASSBPDNCMC,
28 Siege: LILOPBDPIKS,
31 Siege: JLJOMGJAOKL.

Blood Money

Bei der ST-Version von Blood Money sollte man auf dem Auswahl-Bildschirm „F4", und dann schnell „S" drücken. Dabei sollte der Bildschirm schwarz werden. Im Anschluß daran gibt man den Satz *SPONDULIX FOR PM* ein, und achte dabei wieder auf die „Spaces".
Während des Spiels kann man nun „Help" betätigen, um den Cheat-Mode zu aktivieren. In jedem einzelnen Level ist er erst mal auf *Off* geschaltet. Dazu kommen noch diese Extrafunktionen:
„1": Geld für Player 1,
„2": Geld für Player 2,
„4": Player 1 geht in den Laden,
„5": Player 2 geht in den Laden,
„Delete": Nächstes Level; man braucht jedoch genug Geld dafür, welches man sich natürlich mit dem Cheat 1 vorher besorgen kann. ■

Heiko Meyer

Sim City

Da der Tip aus Ausgabe 8+9/90, Seite 125 auf dem PC nicht ganz zutraf, könnte dies auch bei anderen Computern der Fall sein. Hier ist die verbesserte Version:
Man braucht zuerst wieder einen abgespeicherten Spielstand und einen *DOS-Debugger.* Dann gibt man folgendes ein:

```
Debug
n „1.Name"
l
e OD25 ff OO OO
n „2. Name"
w
q
```

„1.Name" steht hier für den Spielstandsnamen, und „2.Name" für den Namen, mit dem Ihr die veränderte Version laden wollt. Nun habt Ihr mehr als $16.000.000 an Kapital. ■

Christian Kutsch

Star Trek V

Um die verschiedenen Spielvarianten bei der IBM-PC-Version von Star Trek V auswählen zu können, wie z.B. den *Combat-Simulator*, das Minenfeld, *Wormhole*, etc., muß man beim DOS-Prompt folgendes im TRACKS-Verzeichnis (oder wie es sonst heißt) eingeben:

```
Copy Con Win.SND
A
```

„F6" oder „CTRL-Z" zum Schließen der Datei.
Wenn man nun das Spiel mit ST5 startet, wird man -wie sonst auch- erst nach der Graphikkarte und der Schwierigkeit, aber dann auch nach den einzelnen Sequenzen gefragt, die man spielen will. Anstelle des „A" in der Datei kann man auch was anderes schreiben, denn das Programm prüft nur nach, ob die Datei da ist. Los legt sie dann, wenn man das Spiel geschafft hat. ■

Olaf Bartelt

Pro Tennis Tour

Hier ein Trick für Pro Tennis Tour auf dem Amiga:
Wenn man ein Spiel gegen den Computer macht und glücklicherweise irgendwann auch mal führt, drückt man die „ESC"-Taste und hat das Spiel automatisch gewonnen. ■

Uli Reinhold

Nightshift

Wer seine Nachtschicht immer noch nicht beendet hat, sollte in der Highscore-Liste *MPICKLE* eingeben. Jetzt kann man in den nächsten Level gelangen, ohne das Produktionsziel erreicht zu haben. (Amiga) ■

Heiko Spaarmann

hint hunt

Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Maniac Mansion

Ihr werdet's nicht glauben, aber die Maniac Mansion Spieler wollen einfach nicht aussterben. Um diese traditionsbewußte Randgruppe in der Computergame-Szene mal wieder ins Bewußtsein aller Leser zu rufen, sind hier drei Fragen zu diesem Spiel abgedruckt:
1.) Was ist hinter dem Fleck (*Painting Bloth*) im Raum mit der Schreibmaschine und der fleischfressenden Pflanze?
2.) Wie entfernt man den Fleck?
3.) Wie bekommt man die Code-Nummer für die Tür mit den zwei Schlössern im Kerker? ■

Carsten Barth

Phantasy Star 2

Ein verzweifelter Algoraner hat leider eine kleine Frage zu Phantasy Star 2 auf dem Sega-Mega-Drive: Seine Party besteht aus ihm (Level 41), *Kain* (38), *Rudo* (37) und *Anna* (38. Außerdem kann er zweimal *Megid* benutzen (TP=145)). Trotzdem schafft er *Dark Force* nicht. Gibt es einen Trick, Cheat, oder reicht seine Party nicht aus, um diese Aufgabe zu bewältigen? Hat er vielleicht die falschen Leute, sind deren Levels zu niedrig, oder hat er zu wenig *Megid*? Falls nur trainieren hilft, wie hoch muß dann trainiert werden und mit welcher Taktik kann man *Dark Force* vernichten? ■

Ein Algoraner

Secret of the Silver Blades

Wo findet man die drei Schlüssel (*Silver Key, Brass Key, ? Key*), die man zum Öffnen der Türen im *Dreadlord's Sanctum* benötigt? Was muß man in der Mine machen? Wo findet man den *Dungeon*, von dem in den *Journal Entries* einige Karten abgebildet sind? (JE: 68, 41 und 32) Ist mit diesen vielleicht die Mine gemeint? ■

Jan Wittig

M.U.D.S.

Was macht man bei M.U.D.S auf dem Amiga, wenn man jeden Gegner besiegt hat? Im Handbuch steht nichts. Der Pokal ist jedenfalls weg! ■

Jens Merten

Wild West World

Aus Hamburg kommt eine Frage zu Wild West World, die nicht nur im Wilden Westen vielen Arbeitgebern arges Kopfzerbrechen bereitet hat:
Wie bekommt man die Angestellten dazu, auf ihr Land zu gehen, und es zu bearbeiten? Stefan schickte die Schergen zwar immer durch Trecks in ihre Parzellen, doch auf der Karte wird angezeigt, daß sein Treck noch gar nicht angekommen ist!? ■

S. Dittmers

Cadaver

Ein Action-Spiele-Liebhaber möchte einige Informationen zu Cadaver haben:
Wie kann man im zweiten Level die Schildkröte überwinden? Wo kann man Energie auftanken? Wie kommt man aus dem Keller? Wo bekommt man den Diamanten für den Ostflügel? ■

Björn Croll

Dragon Wars

Um das Leck im *Yellow Mud* zu schließen, benötigt man ja bekannterweise den *Create-Wall*-Spell. Bei der Zauberin von Heinrich (9 Druid-Punkte, Dexterity: 20) gelingt der Zauberspruch auch nach mehrfacher Wiederholung nicht. Welche Werte braucht die Zauberin, damit dieser Zauber klappt, oder was sonst kann man dabei falsch machen? ■

H. R. Arenz

Sven möchte ebenfalls einige Fragen an das interessierte Publikum stellen:
Wie öffnet man die Box in dem Gebäude an der *Heavily Guarded Bridge*?
Wo ist/sind *Ice Wand, Dragon Horn, Magic Quivers*?
Wie und wo genau befreit man Irkalla?
Wie kommt man in *Irkalla's Realm* herein?
Wie kommt man zu dem Drachen von *Slansk*?

Knights of Legend

Nach siebzehn gelösten Aufgaben bie Knights of Legend auf dem PC schickt einen Norgan aus Shellernoon zum *Black Dwarf Dundle*. Dieser erwartet aber offenbar noch irgendeine Tat oder ein Kennwort, bevor er in Aktion tritt. In *Olan then* erzählt jeder, daß das *Orb of Wonder* gestohlen wurde. Niemand gibt einem allerdings den Auftrag, es zu suchen. Wie kommt das? ■

Jürgen Boesner

Buck Rogers

Noch längst nicht „Alles Roger“ ist für L'iamo bei der Beschäftigung mit der Amiga-Version von Buck Rogers. Er hat noch einige Fragen dazu:
1.) Auf welcher Seite steht *Scot.-dos* (NEO oder RAM)?
2.) Wozu braucht er das Argon (siehe Logbucheintrag D2)?
3.) Sollte man ihn befreien, indem man seinen Computer an den nächsten anschließt?
4.) Wo befindet sich der entlaufene *Stage 3-ECG*? Scot berichtet nach einiger Zeit von ihm.
5.) Wie bekämpft man den Gehirn-Parasiten (siehe Logbucheintrag 7)?
6.) Wo findet man das Zeug, gegen das die ECGs nicht immun sind (siehe Logbucheintrag 60)?
7.) Wie kommt man aus dem Schiff wieder heraus?
8.) Wozu sind die *Auto-Surgeons* auf Deck 6 gut und wie benutzt man sie?
9.) Was greift einen an, nachdem man den *Control Room* befreit hat?
10.) Wie übernimmt man die Kontrolle über das Raumschiff??

P.S.: Der *Modify Character*-Trick ist bekannt, also gebt Euch in dieser Hinsicht keine Mühe! ■

L'iamo'Connell

Elvira

1.) Wie bekommt man die verschlossene Tür im ersten Schloß des Stockes auf? Wo ist der Schlüssel? Diese Fragen sind offenbar für Michael noch ungeklärt, obwohl in der ASM Special 11/90 bereits eine Fast-Komplettlösung zu diesem Spiel veröffentlicht wurde. Außerdem möchte er wissen, wo man die *Belladonna* (Tollkirsche), den *Hawthorn* (Weißdorn/Rotdorn) und den *Nightshade* (Nachtschatten) findet. ■

Michael Wachutzka

Wasteland

Mall. hat offenbar Probleme beim Zusammensetzen von *Max*, dem netten kleinen Roboter aus Wasteland. Wer kann ihm erklären, wie man das auf die Reihe kriegt? ■

Mallbasic Darko

Ultima VI

In der Komplettlösung von Ultima VI waren die elektrischen Felder bereits erwähnt. Aber auch sie bergen scheinbar noch ungeahnte Tücken. Wie umgeht man diese? ■

M. Gerhardt

Das Thema *Ballon* ist bei *Ultima VI* nach den neusten Erkenntnissen immer noch nicht ganz ausgereizt. „Wo ist die *Silk* für die Ballonhaut?", heißt es da in einem Leserbrief. ■

Marcus Franke

The Jetsons

Und auch die Jetsons befinden sich augenscheinlich noch in einiger User Computer und Köpfen. Also: Wie kommt man auf dem Planeten weiter? Wer hat eine Komplettlösung zu diesem Game? ■

Lars Wagner

Last Ninja II

Einem begeisterten Last Ninja II-Fan ist entfallen, wo sich die *Shuriken* befinden. Wer kann ihm da auf die Sprünge helfen? ■

Sascha Strobel

Lord of the Sword

Alle die, die sich mit Lord of the Sword auskennen, sind jetzt intellektuell gefordert: Wie schafft man den fünften Gegner im *Castle Elder*? Wie kommt man in das *Castle Varlin* hinein? Wie findet man in *Shagart* die Abkürzung nach *Dwarle* und den *Den of Thieves*? ■

Timo Ehl

Elite

Es ist doch erstaunlich, mit welcher Hartnäckigkeit Elite immer noch zahlreiche Spiele-Freaks in seinen Bann zieht. Einer jedenfalls, der bereits Elite ist, hat extreme Schwierigkeiten, in die neunte Galaxie vorzustoßen, sofern sie existiert, was nach wie vor nicht ganz geklärt ist. ■

Hartmut Dost Rosendahl

Bloodwych

Aus Tübingen ging dieser Beitrag ein: Wie kommt man in den *Serpent's Tower*? Wie öffnet man die Tür hinter der *Serpent Door*? ■

Oliver Want

Operation Stealth

Einen Tip aus höchster Kommandoebene möchte Euch Lars abvelangen: Wie heißt der Code im Zimmer des Generals? ■

L. Kuschensky

Indiana Jones 2

In der Kanalisation von Venedig hängt Toni fest und weiß nicht mehr ein noch aus. Insbesondere erhofft er durch einen Hinweis von Euch, das Gitter aufzukriegen, um an den Sarg zu gelangen. ■

T., the Master

Ein anderer Leser befindet sich mit seinem persönlichen Indi im Schloß, und wartet dort auf Hilfe von außen. ■

M.P.

(Anm.: Lösung zu dem Game befindet sich in ASM 4/90!)

Omega

Ralf hat bei Omega auf dem ST den Omega-Status erreicht. Es kommen aber keine Militäraufträge rein, wie es im Handbuch versprochen wurde. Wurde etwa auch hier ein Versprechen bewußt nicht eingehalten? ■

Ralf Reckmann

The Train

Nicht die Weichenstellung im Leben, sondern der Umgang mit dem Stellwerk bei The Train auf dem C64 bereitet Martin aus Nieder-Ohm enorme Kopfschmerzen. Wie stellt man also besagte Weichen? ■

Martin Gabel

Dungeon Master

Die Schlüssel für die Gitter im dritten Level von Dungeon Master suchte Matthias bis jetzt vergeblich. ■

M. Kraft

Buffalo Bill's Rodeo Games

Augen auf, Cowboys! In der vierten Disziplin (Postkutsche) und der sechsten (Stierringkampf) haut es Burak regelmäßig aus dem Sattel. Wer von Euch hat die Sache schon im Griff? ■

Burak Ergenkon

Space Quest II

Was macht man bei Space Quest II in der Raumstation mit den bösen Robotern? ■

Alex Schmidt

(Anm.: Lösung befand sich in ASM Special 4.)

Wall Street Wizard

Starterprobleme mit Wall Street Wizard wurden aus Aachen gemeldet: „Wofür ist der Computer gut?", scheint eine sehr elementare Frage zu sein. Was muß man außerdem machen, um keine Minuspunkte zu bekommen? ■

Jark Ferks

Bubble Bobble

Wie meistert man das 63. Level von Bubble Bobble? Zur Erinnerung: Hier stößt man auf diese seltsamen „Space-Invader"-gearteten Raumschiffe, und die Blasen steigen dort nicht mit den Drachen auf. ■

Stefan Alsleben

Beverly Hills' Cats

Die Katzen aus dem bonzigen Beverly Hills machen Bernd aus Menden tierischen Ärger. Er kann insbesondere mit der Spitzhacke und der gelben Frucht nichts anfangen. Den ersten Knochen hat er immerhin schon. Wie bekommt man aber die anderen erforderlichen Dinge? ■

Bernd Lorenz

Countdown

Wie kommt man bei Countdown aus dem Labyrinth der Anstalt wieder heraus? Und was für einen Gegenstand braucht man dazu? ■

Martin Schenk

Batman – the Movie

Ein Amateur-Batman möchte von Euch wissen, wie es beim *Bat-Cave* weitergeht? ■

Sönke

Larry III

Wie kann der dritte Leisure Suit Larry sein Messer schärfen, und wo? ■

M.P.

(Anm.: Irgendwo ist 'ne Treppe, da geht's. Lösung hatten wir auch. War in ASM 3/90.)

Shadowgate

Eine ganze Kollektion von Anfragen zu Shadowgate reichte Miefin aus Lippstadt bei uns ein. Bitteschön:
Wie kommt man durch die Tür bei dem Silberpfeil?
Wie gelangt man in den Raum hinter dem Spiegel?
Wie gelangt man durch den mit Steinen verschütteten Gang?
Wie tötet man den Drachen?
Wer hat die Komplettlösung? ■

Miefin

STOP!

Vergeßt bitte nie, Euren Absender, und Euer System überall deutlich auf Eure Post zu schreiben!

... und ein paar Antworten

Ghosts 'n' Goblins

Will man bei Ghosts 'n Goblins (C64) 175 Leben, so muß man folgendes tun: Nach Erscheinen des Titelbildes *reseten* und POKE 2756, 255: SYS 2128 eingeben.
Wer keinen Bock auf Spritekollisionen hat, kann sich eines anderen Pokes bedienen: POKE 4170,110. ■

Christian Throm

North Sea Inferno

Aus aktuellem Anlaß kommt hier ein Tip zu North Sea Inferno: Haltet Euch nicht mit dem Befreien der Geiseln auf, denn die Zeit ist knapp bemessen. Wichtig ist das Einsammeln von *Key-Cards*, Munition und *Elavator-Cards*. Wenn Ihr Euch vom Startpunkt aus direkt auf den Weg zur Bombe macht, solltet Ihr, je nach Gesundheitszustand, nur den Arzt befreien. Bei ihm werden die Hits wieder auf Null gestellt. Wenn man bis zur Bombentür vorgedrungen ist, wird sie aufgesprengt (also eine *Explosive-Charge* in Reserve halten!) und die Bombe entschärft (grünes Kabel durchtrennen). So schnell hat man das Ziel des Spiels erreicht, egal, wie viele Geiseln befreit wurden. Hier hat sich nämlich ein Programmierfehler eingeschlichen, denn der Computer geht davon aus, daß alle Geiseln befreit worden sind. Der Spieler kann sich also entspannt zurücklehnen und die Graphiken genießen, weil er automatisch (wie die eventuell befreiten Geiseln) auf das Dach gelangt und mit allen befreiten (bzw. nicht befreiten) Geiseln vom Hubschrauber abgeholt wird. Damit ist auch die Frage nach dem Hubschrauber aus der ASM 4/91 beantwortet. ■

Th. Schroeter

F-14 Tomcat

Beim Lesen des Secret-Service der ASM 4/91 ist Steve auf den Hilferuf seines Kollegen Stingray gestoßen, der bei F-14 Tomcat Trouble hat. „Dem Mann kann geholfen werden!", dachte er sich, Captain Steve Cool *Maverick*, der *Dogfighter* persönlich. Und da Stingray und andere nicht nur bei der Qualifikation, sondern auch bei den nachfolgenden Missionen ganz schön *stunned* sein werden, hat er die Zusammenfassung seiner gesamten bisherigen Erfahrungen mit dem Spiel rüberwachsen lassen.
In seiner Jagdfliegerkarriere zählt er 32 Lenze (Rank: Captain, Rating: 100, Reputation: Sierra Hotel (Awesome)), er hat 28 Einsätze überlebt und fünf Medaillen erhalten.
Aber nun los: Bei der Qualifikation sollte man nicht in den Irrtum verfallen, während der Manöver den Fluglehrer immer im Visier haben zu wollen. Der Trick liegt vielmehr darin, den Steuerhebel exakt zur selben Zeit in die Richtung zu bewegen, wie sie am linken unteren Bildschirmrand angezeigt wird. Das bedeutet, daß es nichts nützt, das Flugmanöver korrekt auszuführen, wenn man eine Sekunde zu früh oder zu spät reagiert. Danach sollte man sofort abspeichern, denn jetzt folgt ein simulierter Luftkampf gegen den Kommandanten. Je nachdem, wie man im folgenden Gefecht abschneidet, erhält man vom Kommandanten einen so ehrenvollen Spitznamen wie *Maverick* oder aber einen so peinlichen wie *Squirrel*. Bei den Einsätzen unterscheidet man grundsätzlich Missionen, bei denen man wahllos die Gegner abschießen kann, von solchen, bei denen man warten muß, bis die Gegner angreifen.
Bei Ersteren muß man warten, bis die *Migs gelockt* sind, und feuert dann die *Phoenix* bzw. *Arram Missiles*. Nachdem man alle Langstreckenraketen verschossen hat, dreht man ab und flüchtet, um nicht vorzeitig in den Raketenbereich der Migs zu kommen.
Nachdem die Raketen getroffen haben oder aber auch danebengegangen sind, greift man erneut an, und zwar mit der restlichen Bewaffnung. Hierbei gilt: Wenn die Migs größer sind als Punkte und man bereits Umrisse erkennen kann, hat man bessere Chancen, mit der Bordkanone zu treffen. Hört man, wie man von gegnerischem Raketenradar gesucht wird (*Search*), schaltet man den Afterburner ein und zieht die Mühle steil nach oben. So entwischt man für einige Zeit aus dem Blickfeld des Gegners. Wird man von einer Rakete verfolgt, schaltet man den Afterburner aus, läßt ein paar *Chaffs/Flares* ab und schlägt einen Haken, gefolgt von einem Loop. Bei den Aufträgen, bei denen man das Feindfeuer abwarten muß, sollte man ständig mindestens zwei Migs im Visier behalten. Währenddessen sollte man immer den Äther abhorchen, ob man frühzeitig Feuerlaubnis bekommt. Nach Rußland sollt man nicht in Urlaub fliegen, da zuviele Besuche der Karriere einen Knicks geben. (Anm.: Ja ja, der kalte Krieg...). ■

Steve Cool

To Be On Top

Um *on top* zu sein (siehe Frage aus ASM 5/91) hat man nicht die Möglichkeit, die anderen Verkehrsteilnehmer gewaltsam zu beseitigen. Man kann ihnen nur ausweichen. ■

Mark Rudolph

Last Ninja Remix

Der Kartenfund beim Jongleur (s. ASM 5/91) erweist sich als ein Pergament aus dem ersten Teil dieser Spielreihe. Es hat aber keinen Einfluß auf das restliche Spielgeschehen. Man braucht es also nicht zur Lösung des Spiels. ■

Mark Rudolph

King's Quest I

Jan B.'s Frage zu King's Quest I aus der ASM 5/91 gilt hiermit als erledigt:
Du mußt Dir als erstes den Dolch unter dem Stein im Bild links vom Schloß beschaffen. Dann gehst Du zum Brunnen und steigst in den Eimer (*Climb Bucket*). Als nächstes kletterst Du am Seil einige Zentimeter hoch und läßt Dich anschließend ins Wasser fallen. Jetzt schneidest Du noch den Eimer ab und füllst ihn mit Wasser (*Get Water*). Du tauchst danach unter (*Dive*), schwimmst durch das Loch und schüttest dem Drachen das Wasser auf die Schuppen. Das paßt diesem ganz und gar nicht, weshalb er verschwindet und dabei den Weg zum Spiegel frei macht. Den Spiegel holst Du Dir mit *Get Mirror*, worauf es zurück ins Wasser geht. Letztendlich kletterst Du das Seil wieder hoch und läßt es hängen. Es ist jetzt vollkommen unwichtig geworden. ■

Frank Klein

Fire and Brimstone

Die Antwort zur Frage des treuen Lesers Dietmar (ASM 5/91) ließ nicht lang auf sich warten: Wenn bei Fire and Brimstone der Hinweis *Now find the Path Block* erscheint, hat man nicht alle Schlüssel im Level aufgenommen und kann nicht ins nächste Level, da der Weg hierhin noch durch eine nicht geöffnete Tür versperrt ist. ■

Benjamin Herzog

Space Quest I

Das Problem mit dem Raumschiff der *Sariens* (ASM 5/91) ist auch nicht mehr so tragisch, wenn Ihr diese Zeilen gelesen habt:
Wenn man in der Bar von *Tiny* angesprochen wurde, geht man nach Norden zum Raumschiff und wartet dort auf ihn. Nun gibt man nacheinander *Buy Ship, Enter Ship, Load Droid, Sector hh* ein. Nach dem Flug gibt man vor dem Sarien-Raumschiff *Put on the Jetpack* und *Leave Ship* ein, steuert zur Mitte der Tür, gibt *Open Door* ein und fliegt hinein. ■

Volker Schmidt

(Anm.: Wer weitere Hilfestellungen zu Space Quest I braucht, der schaue mal in die ASM Special 5!)

King's Quest IV

In der gleichen Ausgabe befand sich ein Hilferuf von Ralf Hartmann. Da er nicht angegeben hat, welche Gegenstände er entdeckt hat, ist die Beantwortung der Frage etwas umfangreich geraten, aber was soll's – der Leser ist König.
Erst eine Frage: Hast Du den Fisch geangelt? Ja? Dann mußt Du nicht mehr weiterlesen.

Ansonsten gilt folgendes:
1.) Der Mühle der Zwerge eine Raumkosmetik verpassen.
2.) Den Beutel mit den Diamanten, den man eigentlich besitzen sollte, sollte man dem Zwerg ganz rechts in der Mine geben.
3.) Nun geht man zum Fischer, den man durch Rosellas Anwesenheit dermaßen nervt, daß er seine Angel einpackt und nach Hause geht. Aber nervig, wie Frauen nun mal sind (Anm.: Ich gebe hier nur die Meinung des Lesers wieder. Bitte keine Morddrohungen von der Feministinnenecke!), verfolgt sie den armen Kerl und löchert ihn samt seiner Frau mit den unmöglichsten Fragen. Endlich ist Rosi von der Armut der Fischer-Familie überzeugt und überreicht dem Ehepaar die Diamanten. Als Gegenleistung dafür erhält sie eine Angel.
4.) Als Rosella einen armen Wurm rettet, kommt ihr eine Idee: sie steckt ihn als Köder an die Angel.
5.) Am Steg angekommen, wirft sie die Angel aus. Wegen mangelnder Angelkünste fängt sie allerdings nur einen muffigen, toten Stinkefisch.
6.) Die Zeit ist jetzt gekommen, zur Insel zu schwimmen und die Pfauenfeder zu suchen. Mit dem Utensil geht's wieder zurück.
7.) Nun zu *Lolotte* und den Hausbesuch hinter sich bringen. Vom Wal verschluckt, muß Rosella sich beeilen. Der Kerl hat wahnsinnigen Mundgeruch. Also klettert die gute Frau die Zunge hoch. Man sollte an dieser Stelle erstmal abspeichern, falls was danebengeht. Dann beseht Ihr Euch am besten die unten abgelichtete Zeichnung und folgt dem Weg im Maul des Fisches, der auf der Zeichnung durch die Pfeile markiert ist. Bei Punkt A stolpert Rosel für gewöhnlich. Hier nochmal speichern und nach rechts gehen, etwa bis zum X. An dieser Stelle wird der Wal mit der Feder gekitzelt (*Tickle Whale*). Der Rest geschieht wie von selbst. Die Flasche ist übrigens nur dazu da, um den Spieler zu verwirren. Nach dem kurzen Aufenthalt in der Verdauungsstätte des Wales, wirft Rosella dem Pelikan den Fisch zu, worauf dieser eine Pfeife fallenläßt. Im Wrack untersucht man den Boden und findet das lang gesuchte Zaumzeug.
Jetzt tritt die Pfeife in Aktion, worauf ein Delphin kommt, der Rosella sicher zum Festland trägt. Die Heldin hat sich dort eigentlich ein erfrischendes Bad im Pool verdient, um sich das Salz von der Haut waschen zu können, aber als sie an das vermeintlich unbewohnte Schwimmbecken herantritt, planscht ein lustiger kleiner Kerl im Pool. Dieser scheint allerdings frauenfeindlich zu sein, denn er flieht beim Anblick Rosellas. Wenigstens läßt er aber eine Waffe im Pool zurück, die man auf jeden Fall einstecken sollte. Als nächstes trifft man ein Einhorn. Rosi will es mit dem Liebespfeil besänftigen, was auch gelingt. Mit dem Zaumzeug gelingt es, das edle Tier zu Lolotte zu bringen. Aber die Dame in Grün ist nicht zufrieden, erst will sie noch das Huhn, das goldene Eier legt.
Auf ihrer Erkundungstour findet das tapfere Frauenzimmer einen goldenen Ball, als sie unter einer Brücke nachsieht. Weiterhin findet sich ein See, in dem man den Ball mal versenken sollte. Einen Versuch ist es zumindest wert. Der Bewohner des Teiches hat nämlich was dagegen und bringt den Ball sofort wieder zurück. Eine Belohnung will er selbstverfreilich auch dafür haben. Jetzt kommt etwas, was mir irgendwie sehr bekannt vorkommt:
Als Rosella dem Hopsemann einen Schmatzer auf die nasse Wange drücken muß, verwandelt sich dieser im Anschluß in einen hübschen, großzügigen Prinzen. Na, wer hätte das gedacht? Das verfallene Haus ist ebenfalls eine Inspektion wert. Im Wohnzimmer findet sich ein interessantes Buch, das natürlich sofort mitgenommen wird. Auch das Bild ist schön, weil es auf eine Geheimtür aufmerksam macht, hinter der man eine Schaufel entdeckt, die später noch gebraucht wird. Das Haus hat keine weiteren Überraschungen zu bieten, deshalb läßt man es rechts (oder war es links?) liegen und wendet sich dem armen Straßensänger zu, der jault, als hätte er Zahnweh. Rosella will ihm eine stille Beschäftigung beschaffen und überreicht ihm das Buch. Hierfür erhält man eine Laute. Bei der nächsten Station, dem flötenspielenden Pan, kann man eine Kostprobe auf der Laute zum besten geben. Ein neuer Tauschhandel bahnt sich an: Laute gegen Flöte.
Jetzt gibt es eigentlich nichts Neues mehr zu entdecken in diser Gegend, also wendet man sich dem Wasserfall zu. Nachdem Rosella die Krone aufgesetzt hat, wird sie selbst zum Frosch, und kann ungehindert hinter den wässrigen Vorhang gelangen. Als erstes wird das Brett aufgehoben und die Laterne angezündet. Nach dem Eintritt in eine Höhle räumt man das sich dort befindliche Hindernis weg und in seine Taschen hinein. Die folgende Sequenz ist nur mit mehrmaligem Abspeichern zu überstehen, da hier ein Troll per Zufall auftaucht, dessen Erscheinen sehr ungesund ist. Wenn Rosella das überstanden hat und schon das Licht in der Ferne sehen kann, legt sie das Brett über den Abgrund und klettert drüber. Im Sumpf muß sie von Grasbüschel zu Grasbüschel springen und, bei der Insel angekommen, das hoffentlich wieder mitgenommene Brett erneut auf den Boden legen. Vor Freude beginnt Rosi auf der Flöte zu spielen, worauf eine hier aufgetauchte Schlange die Augen verdreht und eine Weile neben der Kappe ist. In dieser Zeit sollte man sich an die jetzt unbewachte Frucht heranmachen, mit der man zum Wasserfall zurückkehrt... ■

Frank Klein

(Anm. Eine kompette Lösung zu King's Quest IV befindet sich in ASM 5/89.)

Plundered Hearts

Christoph hatte in der ASM 5/91 über sein Leid mit *Lafond* geklagt. Wolfgang weiß, wie man den Jungen schlafen legt:
Im Schlafzimmer von Lafond trinkt man den angebotenen Schaumwein aus dem blauen Glas. Das Schlafmittrel schüttet man in das eigene (blaue) Glas und füllt es anschließend wieder mit Wein. Die Frage, ob das grüne Glas Lafond gehört, beantwortet man positiv. Dieser reicht einem daraufhin das grüne Glas, das man flugs austrinkt. Danach nimmt man das Gewürz vom Tisch, das der Butler hereingebracht hat, und wirft es Lafond ins Gesicht, der dadurch taumelnd den Raum verläßt. Bevor man die Stätte verläßt, nimmt man alles mit und gibt das Lichtsignal. In Befehlen ausgedrückt, würde der Tip so aussehen: *Drink wine, Squeeze bottle in blue goblet, Pour wine in blue goblet, Wait, Wait, Yes, Drink wine, Get spice, Throw spice at Lafond, Get all, Reflect light in mirror*). ■

W. Heidorn

Time Machine

Axel antwortet auf die Fragen zu Time Machine aus der ASM 4/91:
Zuallererst möchte er darauf hinweisen, daß die kleinen Bären keine sind, sondern Affen erheblich ähnlicher sehen, oder nicht? Auf jeden Fall sollte man im ersten Level die Felsblöcke auf die Vulkane legen. Dann sollte man schnell in das links danebenliegende Level gehen, dort die Eier zerschießen und sich vom Vogel tragen lassen. So kommt man über den Sumpf. Im Level mit dem kleinen Affen und der Höhle läßt man sich per Knopfdruck fallen. Man muß den Affen dazu bewegen, in die Höhle zu gehen, was sich dadurch bewerkstelligen läßt, daß man ihn einmal anschießt. Damit ist der erste Level gelöst. Im zweiten Level muß der Vulkan aufgedeckt werden, womit auch dieser abgehakt werden kann. ■

Axel D.

Ultima VI

Die Leutchen, die in der ASM 5/91 etwas über den Zauberspruch *Field* wissen wollten, finden hier ihren Meister:
Den *Field*-Zauberspruch gibt es nicht in Ultima VI! Es gibt hier nur die *Fire-Field-*, *Sleep-Field-* etc. -Sprüche. Diese erhält man beim Magier *Horance* (Stadt Skara Brae) oder bei der Zauberin *Xiao* in Moonglow. Die magische Kiste in Moonglow läßt sich übrigens mit dem *Unlock Magic*-Zauberspruch (Level 2) öffnen. Auch dieser Zauberspruch ist bei *Horance* erhältlich. ■

Benjamin Kuretschka

Lords of Doom

Den heißesten Tip dieser Ausgabe will Euch Alexander Kornberg bescheren. Das hofft er jedenfalls! Er hat eine vollständige Karte und die dazu notwendigen Tips zusammengestellt, um das Adventure für alle lösbar zu machen. Er hat extra keinen Lösungsweg vorgeschrieben, da er glaubt, es sollte weiterhin ein kleiner Anreiz bestehen, das Adventure auf eigene Art zu lösen. Dennoch sind alle notwendigen Infos vorhanden. Los geht's:

A.) Was macht man mit einer Axt und einem Stapel Holz? Man hackt sich einen Pflock.

B.) Ein Ofen! Hier kann man sich Edelmetalle umformen: Der Schmuck wird mit der Patronenform zu Silberkugeln umgeschmolzen!

C.) Hast Du schon mal einem Auto Benzin abgesaugt? Nein? Dann wird es höchste Zeit! Flammenwerfer auffüllen!

D.) Der Kanister ist wichtiger Bestandteil einer Waffe. Gartenschlauch + Gartenpumpe + Kanister = Flammenwerfer.

E.) Hier kann man viel lernen über das Töten.

F.) Telegrafieren ist praktisch, da erreicht man Leute auch im Urlaub. Van Halen telegrafieren!

G.) So killt man einen Werwolf: Ihn mit Wolfskraut erschrecken, dann mit der Pistole (Silberkugeln) erschießen.

H.) Was das Kreuz für den Vampir, das ist das Ankh für die Mumie: Erschreckend!

I.) Nach ausgiebigem Benutzen des Brechsteines wird vieles sichtbar; Pistolen, zum Beispiel. Diese sollte man entladen und wieder neu laden, aber diesmal mit Edelmetallen!

J.) Was das Ankh für die Mumie, das ist das Kreuz für den Vampir: Abschreckend (Platz schinden, was? - *der Redakteur*)! Das Weihwasser sollte man umfüllen, Behälter gibt es beim Friseur.

K.) Wenn man gräbt, kriegt man einen Erdhaufen. Wenn der Papst den Boden vorher geküßt hat, ist er gesegnet. Vielleicht war er ja hier? Also, mit Susan die Horde Zombies alarmieren und in Richtung Brunnen laufen. Dann mit Charly daran vorbei gehen, und zwar zur Gruft.

M.) Die Erde vor der Tür wird weggeschaufelt, dann wird die Tür aufgebrochen.

N.) Da steht er nun, der Oberzombie. Man nimmt die Axt und hackt unaufhörlich auf ihn ein. Wenn nur noch Fleischstücke herumliegen, wird die gesegnete Erde darübergestreut.

O.) Die Urlaubsadresse von Van Halen.

P.) Ein Teil der Safekombination.

Q.) Vorsicht! Die Kiste hat eine vergiftete Nadel am Verschluß. Zum Öffnen die Handschuhe anziehen.

R.) Hier muß man die rechte vernagelte Tür aufbrechen.

S.) Oh, ein Edelmetall, aber in der Form nutzt es nicht viel.

T.) Bin ich hier im Steinbruch? Ja, also wegschaufeln.

U.) Der Schlüssel paßt in diesem Zimmer.

V.) Der Schlüssel liegt im Wohnzimmer mit Gartenblick.

W.) Lesen bildet bekanntlich.

X.) Fledermaus mit der Schaufel erschlagen, wenn sie das Bild ausfüllt! Dann die fünf Kombinationsziffern in den Safe eingeben, aber Vorsicht vor Strom!

Y.) Ist der häßlich! Egal, Dreck muß weg. Also mit Weihwasser bespritzen, dann schnell einen Pflock ins Herz treiben. Schon ist er hinüber.

Z.) Beim Fleischer werden die Wurst- und Schinkenbestände regelmäßig aufgefüllt, öfter mal vorbeigehen!

1.) Im Kino wird die Sprengladung (Nitro+Kabel+Autobatterie) abgelegt. Anschließend geht man auf die Straße vorm Kino und löst die Bombe mit dem Telegrafen aus! Nachfolgend kann man die Gruft mit der Mumie betreten. (Vorsicht! Die Explosion zieht ein Drittel der Körperkraft ab.)

2.) Bei Sir Johns Grab gräbt man, killt den alten Knaben und eignet sich das Wolfskraut an.

3.) Die Obermumie wird mit dem Ankh erschreckt und letztendlich mit dem Flammenwerfer verkohlt. Alle sechs Ladungen sollen abgefeuert werden.!! ■

A. Kornberg, St.

Übersicht

N, M, L, 2, K, J, I, H, 1, F, G, B, C, D, E, A, Z, S, R, T, U, P, Q, V, O, 3

← Keller unter Kind

HAUS

X S

1. Stock

P

W

P Y

Keller

P

Dyter-07

Man gebe bei der Amiga-Version von Dyter-07 im Ladebild *GGIB* ein und hat dann im Spiel folgende Tasten mit Sonderfunktionen belegt:
S: Größerer Schutz;
W: Größere Bewaffnung gegen Basen;
L: Level überspringen. ■

Leif Zantop, S.

Dragonflight

Dreimal Rede und Antwort steht nun Michael Simon, und zwar auf Anfragen aus der ASM 02/91:

1.) Die Antwort auf diese Frage findet man, wenn man mit dem König von Chaterborne spricht; ROSINENLIKÖR ist angesagt.

2.) Und ein paar Paßwörter zu Dungeons noch dazu: Der Dungeon in der Wüste hat das Paßwort ELDOLON, das im Norden von Dorithannon MASTYK, das im Süden von Dorithannon MORTIK, das am Eispol KOLBRANNON und das nördlich von Chaterbone ABOLTYK.

3.) Auf die Frage zu den Drachenringen: Man kann einen in Negame in Haus 2 gegen ein *Eltan*-Teil eintauschen, das man erhält, wenn man dem König von Chaterbone einen bestimmten Trank gibt oder einem kranken Menschenkrieger drei Tränke gibt.

Michael Simon

James Pond – Underwater Agent

Hier ein Cheat (Amiga): Während des Spiels gebe man JUNKZARD ein. Ein „Return" macht die Spielfigur jetzt unverwundbar, ein „D" öffnet die Exits und über die untere Tastenreihe (oberhalb der Space-Taste) lassen sich die einzelnen Levels einstellen.

Michael Maintz

Supercars

Holger aus Bonn hat sich einmal die Mühe gemacht, Streckenskizzen zu den Tracks 1 bis 10 von Supercars zu machen. Auf daß Euch nichts mehr so leicht aus der Bahn wirft: ■

Holger Hestermann

STRECKENSKSIZZEN:

Track I:

Track 2:

Track 3:

Track 4:

Track 5:

Track 6:

Track 7:

Track 8:

Track 9:

Wing Commander

Allgemeines und Besonderes zu Wing Commander wurden von einem ehemals 2nd Lieutnant auf der *Tiger's Claw* zusammengetragen:
Um sich schnell zum Major befördern zu lassen, sollte man besser alle feindlichen Flieger selbst abschießen, als sie dem anderen zu überlasssen. Sobald man einen *Raptor* oder *Rapier* fliegt, sollt man alle verfügbaren Kanonen einsetzen, um den Feind schneller vernichten zu können. Die sicherste Methode, den gegnerischen Flieger zu beseitigen, ist, daß man ihn von hinten angreift und mit Dauerfeuer auf ihn schießt. Falls man auf *Bhurak Starkiller* oder auf andere gefährliche Führer stossen sollte, ist es das Wichtigste, zuerst auf ihn zu schießen und ihn dann nicht mehr aus den Augen zu verlieren. Nachdem man ihn von der Liste der Anführer gestrichen hat, kann man sich um den Rest der Crew kümmern. Wenn man in das Dauerfeuer sämtlicher feindlicher Flugzeuge gerät, ist es das Sicherste, sofort seine Fluglinie zu ändern und die *Afterburners* (Tab) zu betätigen, damit man nicht getroffen wird. Falls man auf einen größeren Feind trifft (*Fralthi, Dorkir*), sollte man auf jeden Fall zuerst die nebenherfliegende Eskorte angreifen und vernichten, und die Raketen für das Mutterschiff aufzuheben.

Feindliche Vehikeltypen:

Dralthi: Hier reicht es, mit Dauerfeuer auf den entgegenkommenden Dralthi zu schießen, da die Laserkanonen nicht sonderlich viel Schaden anrichten können.

Salthi: *Salthi* sind schnelle Gegner, die blitzschnell ihre Richtung ändern. Auf diesen Widersacher sollte man gut achten, und ihm am besten ein paar

Schuß in die Düsen geben, sobald er beschleunigt.

Krant: Sobald dieses Flugzeug einen Schaden hat, wird es versuchen, zu fliehen. Es kommt dann allerdings schnell zurück, wenn es bemerkt, daß es sich unauffällig von hinten nähern kann. Also auch dieses Fluggerät nicht unterschätzen!

Gratha: Beim Angriff haben die Grathas eine Technik entwikkelt, die sie höchst gefährlich macht: Eines dieser Vehikel lenkt den gegnerischen Piloten ab, während das andere diesen von hinten fertig macht. Um dieser Methode zu entgehen, gibt man, falls noch vorhanden, seinem Kollegen die Anweisung *Attack my target*. Nun wird der eine von meist zwei *Grathras* von Eurem Kumpel angegriffen, und man selbst kann den zweiten erlegen.

Jalthi: Die übelste Kampfmaschine am Himmel, die einen Piloten der *Tiger's Claw* mit nur zwei Treffern ausschalten kann, ist der *Jalthi*. Deshalb sollte man den Schüssen eines Jalthis immer ausweichen und ihm dann im Vorbeifliegen eins draufbrennen.

Tips zu Aufträgen:

Escorte: Falls man die Aufgabe erhält, einen Tanker (*Drayman*) zu einem *Jumppoint* oder Stützpunkt zu begleiten, sollte man, sobald der Gegner in Sichtweite ist, diesen abfangen, bevor er den Tanker erreichen kann.

Der letzte Auftrag:
Ihr erhaltet den Auftrag, einen *Starpost* zu vernichten. Bei diesem Auftrag sollte man auf kein feindliches Schiff achten und sich auf keinen Kampf einlassen. Erreicht man später den *Starpost*, sollte man seinen Kollegen auf die umherfliegenden *Grathas* hetzen, und sich selbst um den *Starpost* kümmern. Schließlich sollte man sich aus dem Staub machen, falls man nicht noch von den wütenden *Gratha* in die Luft gejagt werden will. An Bord kann man genüßlich den Einzug der *Tiger's Claw* beobachten. (MS DOS). ■

Robert Merz

Gargoyle's Quest

Und wieder eine Lösungshilfe: Diesmal hat es Gargoyle's Quest erwischt. Vorerst nochmal eine Zusammenstellung der Paßwörter:

1.) QNY5-46CC
2.) 9H6B-PGWY
3.) GT8A-EHQL
4.) H8TL-XOAX
5.) IHAY-7JAN
6.) 4IS4-SMYP
7.) GE5B-RYQ4
8.) AAW8-NND.

Mit den Leuten am Anfang des Spiels sollte man sich unterhalten. Dann sollte man die erste *Jump 'n 'Run*-Sequenz durchspielen. Auf der Rollenspielebene sollte man mit allen Wächtern reden und die Extraspiele absolvieren, die gelegentlich auftauchen. Dafür gibt's die *Vials*, die man gegen Talismänner (Leben) eintauschen kann. Im ersten Dorf sollte man ins dritte Haus gehen und mit dem dicken Mann plaudern. Dieser fordert einen auf, die Gegner im Turm zu besiegen. Er bietet Dir dafür die Parole für den Totenkopfwächter an. Anschließend sollte man in's zweite Haus gehen und die *Vials* gegen die Talismänner eintauschen. Zurück im ersten Haus sollte man sich den Code holen. Achtung! Damit ist nicht das Paßwort gemeint. Der nächste Spielzug führt uns aus dem Dorf heraus. Hier muß man nach Norden gehen und die Brücke überqueren. Alle Wächter werden ausgefragt und alles eingesammelt, was sich nur auftreiben läßt. Dem Fiesling im Turm stattet man einen tödlichen Besuch ab. Wenn man diesen Ort wieder verlassen hat, bekommt man den *Extrashot 1.*

Diesen kann man einstellen, sobald eine Actionsequenz beginnt. Der dicke Mann muß natürlich über die weiteren Geschehnisse informiert werden, also begibt man sich wieder zurück in's Dorf. Man bestätigt dem korpulenten Herrn die Erfüllung seines Auftrages mit dem Befehl *Use* (?).

Hierauf holt man sich einen neuen Code. Außerhalb des Dorfes folgt man wieder dem Weg über die Brücke und plaudert mit dem Totenkopfwächter, nachdem man ihn gefunden hat. Dieser läßt Euch passieren. Durch den Schädel geht man hindurch und gelangt so in's zweite Dorf, wo man wenn nötig Talismänner tauschen kann. Hauptsächlich geht es aber darum, einen Code in Erfahrung zu bringen. Wieder in der freien Wildbahn, sucht man den Baum auf, der sich in der Nähe des Dorfausgangs befindet, und bearbeitet diesen mit *CHK*. So findet man die *Wings of the Falcon*, die man zum Überqueren der Brücke braucht. Am dritten Dorf geht man vorbei und holt sich die *Refresh-Potion*. Dieser Trank ermöglicht es, die Lebensenergie wieder aufzufrischen; allerdings nur einmal. Erst nach dieser Aktion holt man sich den Code aus dem dritten Dorf. Den Brückenwärter sucht man als nächstes auf. Nachdem man ihn besiegt hat, kann die Brücke benutzt werden. Man starret dem Tempel einen Besuch ab. Die kleine Actionsequenz, die sich hier anbahnt, belohnt den er-

Shadow of the Beast II

Eine wunderschöne Karte (vorbildlich!!) zu Shadow of the Beast II ist bei uns eingegangen. Wir werden sie Euch nicht vorenthalten: ■

Andreas Geisen & Thomas Stemplin

folgreichen Spieler mit einer *Extra-Long-Fly-Power.*

Im vierten Dorf holt man sich ebenfalls einen Code. Im fünften Dorf muß man den Mann, der am Eingang deines Hauses steht, töten. Dann erst kann man die Hütte abetreten und mit einem weiteren dicken Mann reden. Er schenkt Dir vier Lebenspunkte, fordert den Tod des Endgegners im Erdloch und verspricht, Dir weiterzuhelfen. Im Erdloch wartet wieder eine Actionsequenz darauf, durchgespielt zu werden. Dafür gibt's einen *Extrashoot II.* Der Auftraggeber braucht natürlich wieder seine Bestätigung, also muß man das fünfte Dorf nochmals besuchen.

Nach dem Gespräch mit dem Mann in der Hütte gelangt man durch eine Nische in die Freiheit. Man schlüpft erneut ins Erdloch und spricht im Kerker mit dem Wächter, der gerne bereit ist, Dich durchzulassen. Stelle Dich auf das Sternensymbol und wähle den zweiten Menüpunkt *Use*) an. Mit den daraufhin erscheinenden Personen kann man ein Schwätzchen halten. Bevor man wieder beim Kerkermeister eintrifft, muß man noch einen Gegner beseitigen. Endlich wird man wieder in die Freiheit entlassen. Über eine weitere Brücke erreicht man das sechste Dorf. Dort werden Talismänner getauscht und ein Code ausgegeben. Wenn man das sechste Dorf verläßt, geht man am besten nach rechts (Osten). Dort findet man vier Totenköpfe vor. Der Schädel im tiefsten Süden interessiert nicht. Die drei anderen sind durch die Landschaft miteinander verbunden. Der mittlere führt Euch zu einem Tempel. Betretet ihn und vernichtet die Mumie dort, indem Ihr ihr einen *Extrashoot I* auf den Kopf verpaßt. Für den Sieg erhält man *Endless Flypower, Extrashoot II* und einen Lebenspunkt dazu. Hinter dem Tempel findet man noch eine Brücke, die zum Obermotz führt. Man muß rennen, springen und fliegen, um den letzten Auftraggeber und Endgegner zu erreichen. Ein letzter Tip: Niemals den letzten Menüpunkt anwählen, denn sonst kämpft man mit der Grundausrüstung!! ■

Christopher

Ultima V

Ein Debugging-Programm für Ultima V auf dem C64 sandten uns die *Insiders in Characterdebuging,* wie sie sich ganz bescheiden nennen. Folgende Instruktionen sollte man befolgen:

1.) Man lade einen beliebigen Monitor in seinen C64. So etwas sollte eigentlich jeder User besitzen.

2.) Ladet nun das File *Roster* von der *Britannia*-Disk in den Monitor. Dieses File wird in den Speicher von $1000 bis $13ff geladen.

3.) Löscht nun das File durch einen DOS-Befehl im Monitor. Verwendet bitte beim Ausprobieren dieses Programms eine Sicherheitskopie der Britannia-Disk.

4.) Laßt Euch nun den Speicherbereich als *Hexadezimal-Dump* anzeigen und gebt untenstehende Bytes ein (angegeben sind übrigens nur die wichtigsten).

5.) Wenn Ihr mit den Veränderungen fertig seid, speichert den Speicherbereich $1000 bis a$13ff unter dem Namen 'Roster' auf die Britannia-Disk. Jetzt startet Ultima V und überzeugt Euch davon, ob die Veränderungen Wirkung zeigen. Zu sagen wäre noch, daß die Veränderungen, die in dem File vorgenommen werden, keinerlei Einfluß auf den abgespeicherten Standort der Party haben. Man kann diese daher immerwieder 'auffrischen', um ihre Kampfkraft zu erhöhen. Die Manipulationen, die vorgenommen wurden, haben alle Werte auf das Maximum gebracht. Wenn Euch das zuviel ist, stellt Euch einfach eine Party nach Euren Bedürfnissen zusammen. ■

The New York Jets

```
.
$1080     00 3e c1 c7 99 99 99 99 - Geschlecht, Typ, Str, Dex, Int, Magic
$1088     99 99 99 99 99 99 08 ff - Hit Points, max Hit Points, Exp, Level
.         Dies ist der 1. Charakter der Party, nach dem gleichen Prinzip
.         werden auch alle anderen verändert.
$1180     99 99 99 99 99 99 99 99 - Food, Gold, Keys, Torches, Grapple
.
$1200     99 99 99 99 99 99 99 99 - In diesem Byteblock sind alle Waffen
$1208     99 99 99 99 99 99 99 99   enthalten.
$1210     99 99 99 99 99 99 99 99
$1218     99 99 99 99 99 99 99 99
$1220     99 99 99 99 99 99 99 99
$1228     99 99 99 99 99 99 99 99
$1230     99 99 99 99 99 99 99 99
$1238     99 99 99 99 99 99 99 99
.
$1240     99 99 99 99 99 99 99 99 - In diesem Byteblock sind alle Spells
$1248     99 99 99 99 99 99 99 99   enthalten.
$1250     99 99 99 99 99 99 99 99
$1258     99 99 99 99 99 99 99 99
$1260     99 99 99 99 99 99 99 99
$1268     99 99 99 99 99 99 99 99
.
$1270     99 99 99 99 99 99 99 99 - In diesem Byteblock sind alle Items
$1278     99 99 99 99 99 99 99 99   enthalten.
.
$12a0     99 99 99 99 99 99 99 99 - In Diesem Byteblock sind alle Reagents
$12a8     99 99 99 e0 00 00 00 00   enthalten.
.
```

Loopz

Für Loopz auf dem Amiga hat Daniel einige interessante Levelcodes herausgefunden. Sie beziehen sich auf die Spielstufe C und den Amiga:

Level 1: EASY;
Level 6: GRVY;
Level 11: TRBY;
Level 16: STNL;
Level 21: GZPN;
Level a26: PLGR;
Level 31: KRNC;
Level 36: BGDK;
Level 41: FRNK;
Level 46: ZSZS. ■

D. Wolf

M.U.D.S

Tips zu M.U.D.S möchte Axel loswerden:

Die besten Spieler sind *Scirons, Humans, Bulles* und *Shemons.* Am Anfang empfiehlt es sich, folgende Mannschaft aufzustellen:

Abwehr: *Bulles*;
Hero: *Human*;
Sturm: *Humans.*

Hat man nicht soviele Humanoiden, empfiehlt es sich, *Whizzels* oder *WarKlongs* einzusetzen. Nach einigen Spielstunden sollte es einem aber gelingen, folgendes Team zusammenzustellen:

Abwehr: *Bulles* (sind wirklich super);
Hero: *Human/Sciron*;
Sturm: *Human, Sciron* oder *Shemons.*

Man sollte sofort nach der Ankunft in einer neuen Stadt ein Hotelzimmer buchen. Normalerweise ein 1-Stern-Zimmer. Hat man gerade einen dicken Geldbeutel, kann's auch eins mit drei Sternen sein. Danach sollte man sofort zum Sklavenmarkt eilen und sich nach einigen guten Spielern umschauen. Je teurer, desto besser! Man sollte vor jedem Spiel auf sein Team eine Wette abschließen (wenn's geht 5000 Goldmunz.). Außerdem sollte man in der Taverne eine Runde ausgeben, da das die Moral der Spieler anhebt. Nach dem Spiel sollte man sofort zum Heiler gehen und die Spieler wieder auf Vordermann bringen. Hat man genug Geld, kann man wieder 'ne Runde schmeißen. Die Spieler der gegnerischen Mannschaft oder gar den Schiri zu bestechen, ist nicht nötig. Es kostet nur Geld. Einen *Flonk* zu bestechen bringt da schon etwas mehr ein und kostet weniger. 300 Goldmunz reichen für einen *Flonk* vollkommen aus. Um ein Tor zu schießen, sollte man immer versuchen, vorher über den Wassergraben zu springen. Die Methode, ein anderes Team zu dezimieren, zahlt sich nicht aus, da man viel zu viel für das Heilen der eigenen Mannschaft berappen muß und man für einen so gewonnenen Sieg weniger Cash bekommt, denn je mehr Tore man schießt, desto mehr Zaster kann hinterher abgeschöpft werden. Man sollte stets mehr als zwei Spieler jeder Sorte parat haben, falls einer mal 'nen Abgang macht. Ist ein vom Computer gesteuerter Spieler im Wassergraben, solltet Ihr diesen anklicken und ihn selbst ans rettende Ufer asteuern, da der Compi oft viel zu langsam ist, um dem fleischfressenden Etwas zu entkommen. Als Taktik sollte man nie *Aggressiv* einstellen, da das wieder auf die Heilkosten schlägt und oft kein vernünftiger Spielzug entsteht. Besser: *Offensiv* oder *Taktisch.* ■

A. Heilmann

Flood

Um an unendliche Leben zu kommen, muß man folgende Adresse abändern: 017E77. Es wird empfohlen, die ersten beiden Zahlenwerte in der Adresse durch „FF" zu erstetzen. (Amiga) ■

Gunnar S.

BLOODWYCH DATA

LEVEL 1-

STARTLEVEL

LEVEL 1+

LEVEL 2-

LEVEL 2+

- ⇕ TOR
- ⊠ GEHEIMWAND
- \+ ITEM
- ▫ DRUCKPLATTE
- ▪ KNOPF
- ↑ TREPPE OBEN
- ↓ TREPPE UNTEN
- × TRANSPORTER
- ▵ GRUBE

N W O S

T1=TOWER1

LEVEL 3-

T1 LEVEL1

T1 LEVEL3

LEV4-

T1 LEVEL2

T1 LEVEL4

T1 LEVEL5

◄ **TOWER 2**
▼ **TOWER 3**

TOR
GEHEIMWAND
ITEM
DRUCKPLATTE
KNOPF
↑ TREPPE OBEN
↓ TREPPE UNTEN
TRANSPORTER
GRUBE

T2 LEVEL2

T2 LEVEL6

T3 LEVEL1

T2 LEVEL3

T2 LEVEL7

T3 LEV5

T3 LEVEL2

T2 LEVEL4

T2 LEVEL8

T3 LEV6

T3 LEVEL3

T2 LEVEL5

T2 L1

N
W O
S

T3 LEV4

T3 LEV7

TOR
GEHEIMWAND
ITEM
DRUCKPLATTE
KNOPF
↑ TREPPE OBEN
↓ TREPPE UNTEN
TRANSPORTER
GRUBE

FOLGE DIESEN WEG
N N O O N N W N W W S W W S W W
S S O S S W S S O O O S S O O O
N N O O O S S
ÖFFNE TOR
O
DRÜCKE KNOPF
W W
ZURÜCK ZUM STARTPUNKT
N N O O N N W N W W S W W S W W
N N
NIMM SCHLÜSSEL
S O S

T3 LEV8

Bloodwych Data

Einmalig saubere Karten zum Startlevel und den ersten beiden Türmen von Bloodwych Data hat uns Stefan aus Olching freundlicherweise zur Veröffentlichung überlassen. Da schlägt einem das Herz höher, wenn man diese Arbeit sieht.

Time Machine

Man gebe in der Highscore-Liste *Dizzy* ein, und beachte dabei eventuell die englische Tastaturbelegung (Y=Z).

Erstens erhält man dadurch unendliche Leben, und zweitens kann man sich mit den Tasten „1"-„5" die Level aussuchen. Drittens lassen sich mit „A" und „S" auch die Screens im Level anwählen. (Amiga): ■

Harald E.

Roadblaster

Bei Roadblaster gebe man während des Spiels *Lavil Lastrangiato* ein. Man kann mit den Tasten „1"-„4" die Waffen anwechseln mit „F" den Tank wiederauffüllen und mit „S" kommt man einen Level weiter. ■

Leser Michael

Switchblade

Man drückt die Taste des Levels, in das man gelangen möchte, und hält sie gedrückt. Sobald man nun noch den Feuerknopf drückt, kommt man in das gewünschte Level (Amiga). ■

Harald Eckle

North and South

Wo wir gerade bei Adressen sind (?), werden noch ein paar Adressen zu North and South nachgeschoben, deren zwei ersten Zahlenwerte durch „FF" zu erstetzen sind:
Für die grauen Soldaten gilt: 00DF31: Kanonenschüsse; 00B27D: Schützen; 00B37E: Reiter.
Für die blauen Soldaten gilt dagegen: 00DE21: Kanonenschüsse; 00B379: Schützen; a00B37A: Reiter. (Amiga): ■

Gunnar Scharrer

Total Recall

Einen merkwürdigen Cheat zu Total Recall hat Thomas entdeckt:
Er hat das Spiel geladen und mit einem Monitor den Speicher durchsucht. Dabei stieß er auf die unten abgedruckten Texte. Jetzt dachte er sich, daß man durch die Eingabe dieser seltsamen Buchstabenaneinanderreihungen eventuell in den Cheat-Modus kommt und machte sich ans Werk, zwei Stunden lang sämtliche Variationen in den Computer zu hacken. Aber Pustekuchen! Also drückte er kurzerhand die Pause-Taste und erledigte derweil andere Geschäfte.

Als er mal wieder auf den Screen sah, bemerkte er einige in textliche Ergänzungen, und nach einer geschlagenen Stunde konnte man endlich ein *Cheat Mode Active* auf dem Bildschirm betrachten, was einen mit unbegrenzter Munition versorgt. Wer also die nötige Geduld hat, kann im Spiel nach dem Aufsammeln einer Waffe eine einstündige Pause einlegen, um nach der kurzen Wartezeit einen hübschen Cheat genießen zu können. ■

Thunder

```
. 00B181 .......3......<N. &NNUA.....QH..!!..MH..!!..P...NU Y...ZQH..!!...
00B1C1 ...!!..P...A.....QH..!!..MH..!!..P...NUA....T~.O..HO.Q...A....."
00B201 Y....A..*A....B~.O.N XHQ...BY....M....XN...A....T~.O....O.Q...NU.
00B241 .1GAME PAUSED...2EVEN PAUSES GET BORED!...3[illegible]
00B281 ...[illegible]4LET'S NOT BE HASTY...5AAAAAAAAAAAAAA[illegible]..6LISTEN
00B2C1 TO SOME [illegible] AND MELLOW OUT...7[illegible] YOU MUST PRESS FIR[illegible]
00B301 !...8[illegible]...9[illegible]..10[illegible] MODE ACTIVE[illegible]
```

Thomas Seeland

Eine Karte zum ersten Level von Total Recall können wir außerdem bieten: Die Adresse der Zeichnerin war leider nicht ermittelbar.

= Aufzug
= Plattform
= Munition
= Extra
= Energie
= Gegenstand
TOTAL RECALL
© THUNDER
LEVEL 1
AUSGANG
START

Hacker 2

Wer noch Hacker 2 spielt und Hilfen braucht, bediene sich hier:
Bei *Log on Please* eingeben: 00987 = Sofort zum Monitor-Menü;
Title = Titelbild mit Credits;
Cover = Endbild;
Demo Pam = Sofort zum Monitor-Menü und Unsterblichkeit.
Bei *Combination* eingeben:
Tressor 07041776 (Vorher Alarm abschalten!!);
Cabinets: Red 7/White 6/ Blue 1/ White 50 (Atari ST). ■

Alex Pustan

Double Dragon

Man gibt die Codes im 1- oder 2-Player-Menü an:
Level One Please, Level Two Please, Level Three Please, Level Four Please, The Last Level Please, Give me more health please, Give me lots of time please, I do not want to die, Neil Harding. (Atari ST). ■

Alex P.

Wrath of the Demon

Eine Minilösung zu Wrath of the Demon bereichert unser heutiges Tips-und Tricks-Potpourri: Den ersten Zerstörungs- und Energietrank sollte man aufnehmen. Weiter rechts befindet sich der zweite dieser Art, den man ebenfalls an sich nehmen sollte. Daraufhin geht es zum *Abstrax*-Ausgang B, wo der Schalter B umgeschaltet wird. Zum Gang zwischen A und B geht's im Anschluß daran, um dort den Schutzschild aufzunehmen. Ausgang A ist der nächste Aktionsort, denn hier muß Schalter C umgestellt werden. Nach *Abstrax*-Ausgang C spurtet man sogleich, um dort die Tür V aufzuschließen und den Schlüssel 1 zu nehmen. Rechts im Hauptgang muß noch Schalter A umgestellt werden. Tür III ist aufzuschließen, um Schlüssel 2 zu ergattern. Tür IV will auch aufgeschlossen werden. Der Goblin dahinter muß getötet werden, da er den Schlüssel 3 bewacht. Tür I öffnet man daraufhin, und geht durch den *Abstrax*-Ausgang D. Hinter der Tür VIII wartet ein Drache mit dem Schlüssel 4 auf sein baldiges Ende. Schließlich ab zum Ausgang E und durch die Tür X. Dort kann man sich des Energietranks bedienen, im nächsten Gang eines Feuerballs. Ein furchtbarer Dämon hat sich hinter Tür XI verschanzt, wo er auch die Prinzessin gefangen hält, zu deren Errettung man naht. Happy End! ■

Marc Wessels

Transworld

Der Tip zu dieser Wirtschaftssimulation bleibt auch diesmal nicht aus:
Wenn man ein abgespeichertes Spiel lädt, kann man bei der Bank zum Nulltarif Dollars in einer Höchsthöhe von 9.999.999 einkaufen. Das funktioniert aber nur bei einem abgespeicherten Spiel, und zwar dann, wenn alle Aktionen beendet sind, und ein neuer Tag beginnt. (Amiga) ■

Sandra & Hans

Ninja Warriors

Im Titelbild mit *Capslock* einfach folgendes eingeben:
A.) *May the force be with you*: Unendliche Energie.
B.) *Cheddas*: Unendliche Credits.
C.) *Warp Factor one, Mr. Sulu*: Mit Tasten „1" - „6" die jeweilge Spielstufe wählen.
D.) *Monty Python*: Die Gegner kommen rückwärts. ■

Phönix

Impossamole

Man gebe folgende Wörter in die Highscore-Liste ein:
Annfrank: Die Wurmdosen bringen weniger Energie;
Commando: Man behält eine Waffe so lang, bis man eine neue findet;
Heinz.... (Beim Eintippen nicht die Punkte vergessen!): Die Waffen sind von Anfang an voll aufgerüstet;
Lumbajak: Man hat doppelt so viel Energie;
Ochouch: Man kann auf Wasser, Eis etc. laufen.
Die veränderten Modalitäten gelten nur für das nächste Spiel. Beim übernächsten muß das Wort noch einmal eingegeben werden. Und nicht vergessen, das nächste Spiel ist immer das schwierigste! ■

Klaus Meyer

Sie sind neu?

Ach, Sie haben bloß ein wenig die Orientierung, den Überblick verloren. Nun gut, ich mache mir die Arbeit und stelle ein Register der wichtigeren Lösungshilfen der letzten Zeit zur Verfügung. Wenn also irgend etwas abhanden gekommen ist, dann hat ein jeder nun die Möglichkeit, sein Wissen aufzufrischen.

Spiel	Ausgabe
Arthur	ASM 11/89
Bad Blood	ASM 12/90
Bard's Tale 2	ASM 10/88, 12/88, 3/89, 11/89, 12/89, 3/90 & 4/90
Bard's Tale 3	ASM 11/88, 12/88, 1/89, 2/89, 3/89, 5/89, 6+7/89
Bloodwych	ASM Special 7
Buck Rogers	ASM Special 11
Budokan	ASM Special 8
Bureaucrazy	ASM 11/89
Champions of Krynn	ASM Special 8
Chaos Strikes Back	ASM Special 8
Chip's Challenge	ASM Special 11
Chrono Quest 2	ASM 2/91
Codename: Iceman	ASM Special 8
Colonel's Bequest	ASM 5/90
Conquest of Camelot	ASM Special 8
Das Stundenglas	ASM 4/91
Day of the Viper	ASM 1/91
Déjà Vu	ASM 10/88
Déjà Vu 2	ASM 6+7/90
Demon's Winter	ASM 6+7/90
Die dunkle Dimension	ASM 2/90
Dragonflight	ASM 10/90 & ASM Special 12
Dragon Wars	ASM Special 8
Druid	ASM 1/88
Dungeon Master	ASM 5/88, 10/88, 11/88, 12/88, 2/89
Elvira	ASM Special 11
Fatal Heritage	ASM 4/91
Fish	ASM 4/89
Future Wars	ASM 6+7/90
Gold Rush	ASM 10/89 + 11/89
Guild of Thieves	ASM Special 11
Hero's Quest	ASM 4/90 & 8+9/90
Hero's Quest II (Quest for Glory II)	ASM Special 12
Hollywood Hijinx	ASM 1/89
Immortal	ASM Special 11
Indiana Jones 3	ASM 4/90
Inspektor Griffu	ASM 2/91
Island of Lost Hope	ASM Special 8
It Came from the Desert	ASM 3/90
Jinxter	ASM 8+9/88
Journey	ASM Special 7
Kick Off 2	ASM Special 11
King's Quest 1	ASM 3/88
King's Quest 2	ASM 4/88
King's Quest 3	ASM Special 2
King's Quest 4	ASM 5/89
King's Quest 5	ASM Special 11
Knight Orc	ASM 1/90
Kult	ASM Special 7
Legend of Faerghail	ASM 12/90
Legend of the Sword	ASM 12/89
Leisure Suit Larry 1	ASM 8+9/88
Leisure Suit Larry 2	ASM 4/89
Leisure Suit Larry 3	ASM 3/90
Loom	ASM Special 8
Lurkin' Horror	ASM 11/88
Manhunter N.Y.	ASM 12/89
Mars Saga	ASM 12/89
Maupiti Island	ASM Special 11
Midwinter	ASM Special 12
Might & Magic II	ASM Special 11
Monkey Island	ASM Special 11
Myth	ASM 2/91
Obliterator	8+9/88
On the Road	ASM Special 11
Operation Stealth	ASM 11/90, ASM 2/91
Personal Nightmare	ASM 8+9/89, 10/89
Phantasie III	ASM 4/88
Phantasy Star	ASM 6+7/90
Pirates!	ASM 1/88 & 3/88
Plundered Hearts	ASM 4/89
Police Quest 1	ASM 11/88
Police Quest 2	ASM 6+7/89
Populous (Amiga/ST)	ASM 10/89
Quest for Glory II	ASM Special 12
Railroad Tycoon	ASM Special 11
Rings of Medusa	ASM 4/90
Rise of the Dragon	ASM Special 12
Savage Empire	ASM Special 12
Scapeghost	ASM Special 8
Search for the King	ASM Special 11
Secret of the Silver Blades	ASm Special 12
Sentinel Worlds	ASM Special 7
Shadow of the Beast	ASM 1/90
Shogun	ASM 3/90
Sim City	ASM Special 8
Sorcerers get all the Girls	ASM Special 12
Space Quest 1	ASM Special 5
Space Quest 2	ASM Special 4
Space Quest 3	ASM Special 5
Space Quest 4	ASM Special 12
Starglider 2	ASM 1/89
Star Command	ASM 8+9/90
Stationfall	ASM 2/90
The Dark Heart of Uukrul	ASM Special 12
The Kristal	ASM 11/89
The Last Ninja	ASM Special 1 & ASM 1/88
The Last Ninja II	ASM 3/89
Tower of Babel	ASM 8+9/90
Turrican II	ASM Special 12
Tusker	ASM 5/90
Ultima IV	ASM Special 12
Ultima V	ASM 5/89
Ultima VI	ASM 8+9/90, 10/90, 12/90, 1/91, 2/91 & 4/91
Wishbringer	ASM 10/90
Wonderland	ASM Special 11
Xiphos	ASM Special 11
Zak McKracken	ASM 2/89
Zombie	ASM 3/91
Zork Zero	ASM Special 7
Zorro	ASM 4/88

Sweek

Bei *36 34 3E 06 32 08* die 06 mit FF überschreiben. ■

BBS

Enchanted Land

Wie wär's mit einem Mega-Cheat zu Enchanted Land? Hier ist er: Programm laden und , sobald der Name des Spielers erscheint, *TBC rules forever* eingeben, zwei Leerzeichen inklusive. Der Cheat kann übrigens auch noch eingetippt werden, während der Zwerg am Anfang durch die Landschaft läuft. Ist er dann aktiviert, kann man das am Blinken des Bildrands sehen. Dieser ist für kurze Zeit grün. Haut man im Spiel auf die Taste „F2", steht man plötzlich am Ende des Levels, bei „F3" erhält man eine komfortable Cheat-Menü-Seite, auf der man die verschiedensten Einstellungen vornehmen kann. Beim Druck auf „F4" wird das Monster am Ende eines Levels zerlegt, vorrausgesetzt man steht vor diesem. Das eben erwähnte funktioniert zu 100% auf dem ST, müßte aber auch auf dem Amiga laufen. Probiert's doch einfach mal aus! ■

Carsten Knauer

Monty Python

Wenn man gestorben ist, gibt man in der Highscore-Liste *SEMPRINI* ein, und macht im nächsten Leben im gleichen Level weiter. ■

Simon Weißgerber

Legend of the Lost

Noch fehlende Paßwörter zu Legend of the Lost gingen aus Obergünzburg ein:
EDLER kommt zu den bereits veröffentlichten (*RHINO, STONES, LADDER, ESCAPE, LAVA FINALE*) dazu (Amiga). ■

Simon W.

Stryx

Während des Spiels die Tasten „Help", „M" und „E" gleichzeitig drücken für maximale Stärke und Sprit. Oder aber „Help" und „P" für alle vier Pässe. ■

Nebulus

Sucht auf dem Schneider CPC mit Disco nach *03 3D 32 47 2F 32*. Ersetzt 03 durch 00 für unendliche Leben. Für unendliche Zeit sucht *C0, 21, 5B, 2F, 7E* und ersetzt C0 durch C9.

H.A.T.E

Schaut nach *3D 32 B9 6F 2A C6 6F 2B 56* (Schneider, was sonst?). Wenn Ihr diese Zahlen gefunden habt, ersetzt nur diese durch Nullen. Man hat aber erst unendliche Leben, wenn man ein Faß hinter sich herschleppt.

Victory Road

Findet *FD CB 00 5E* und setzt Nullen dafür ein. (Schneider, alles klar?)

Silkworm

Jeep: Bei der Kombination *3D CA 52 4F 32* tauscht Ihr einfach die 3D durch eine 00 aus.
Helikopter: Bei *3D CA A4 4F 32* dasselbe Spielchen treiben. (Schneider!)

Livingstone II

Drücke „D", „F", „B" und „N" im Spiel. (Schneider, es reißt nicht ab!)

R-Type

Die Schneider-CPC-User unter uns haben hiermit Gelegenheit, ihre Cheatlisten um den einen oder anderen Beitrag zu ergänzen. Mit R-Type geht's los:
Sucht mit *Disco* nach *C0 9A 3A BF 7A*.
Wenn Ihr das habt, dann ersetzt C0 mit C9 für Dauerfeuer. ■

BBS

After the War

Um nach dem Krieg unverletzbar zu sein, drücke man folgende Tasten gleichzeitig:
Level 1: „Alt", „1", „B";
Level 2: „Alt", „!", „m".
Das Paßwort für Level 2 ist 101069.

Super Cars

Die Codewörter für Level 2 und 3 lauten *HARVEY* und *ELLA*. ■

Stefan Laugisch

Lotus Turbo Esprit

Ein Grazer hat einen Cheat zu Lotus Turbo Esprit:
Man gibt als Namen für Spieler 1 *FIELDS OF FIRE*, und für Spieler 2 *IN A BIG COUNTRY* ein, wobei man erneut auf die nötigen Leerzeichen achten sollte. Schon braucht man sich nicht mehr zu qualifizieren. ■

Harry G.

Federation Quest

Einige Levelcodes zu diesem Game sind auch dabei:
1: Rookie;
2: Slumber;
3: Interest;
4: Bulkhead;
5: Wroom;
6: Mushbas;
7: Hampered;
8: Blackout;
9: Warrior;
10: Viktory;
11: Trapped;
12: Frenzy;
13: Handyman;
14: Crowded;
15: Radiate;
16: Voltage;
17: Gloom;
18: Primate;
19: Madhouse;
20: Triumpf. ■

Stefan Hamscha

Wasteland

Da die Wasteland-Lösung in unserer Special 4 nicht vollständig war, kommt in dieser Ausgabe endlich der Rest (hüstel):
Bevor man mit dem Helikopter aus der Citadelle zur *Base Cochise* fliegt, sollte man die Titanium Tür im *Projekt Darwin* öffnen (mit dem *Secpass* 7). Irgendwo in dem Projekt Darwin hält sich *Irwin John Finster* auf, den man tötet. Man nimmt seinen Kopf an sich (Finster war ein Android!!) und setzt diesen im Nebenraum auf die Maschine. Dies sollte der intelligenteste Ranger erledigen (IQ min. 30). Nun wird der Cowboy in eine Art Traumwelt versetzt, in der ihm von Finster einige sehr verzwickte Fragen gestellt werden. Hier die Auflösungen:
Frage 1: stinkeinfach;
Frage 2: 512;
Frage 3: 20;
Frage 4: Finster;
Frage 5: Nothing;
Frage 6: Iceberg.
Nachdem man die Frage 5 beantwortet hat, tötet man beide Roboter (der zweite erscheint erst nach einiger Zeit). Man zieht die Robe an und benutzt mehrmals die *Leather Jacket*. Den Jug aufnehmen. Nachdem Frage 6 beantwortet ist, wird der Ranger in eine Zelle teleportiert. Dort mehrmals das Attribut IQ anwenden, und schon ist man wieder frei. Hat man den letzten Finster-Leviathan getötet, läßt man sich in die Grube fallen und ist wieder bei den anderen. Kommt man in der Traumwelt nicht mehr weiter (zum Beispiel auf dem Baseball-Feld) muß man mehrmals das Attribut IQ benutzen. Einige Hindernisse in der Traumwelt lassen sich mit TNT beseitigen. Schließlich fliegt man mit dem Heli aus der Citadelle zur besagten Basis. Dort befinden sich im dritten Level vier Räume. Im linken oberen Raum sprengt man die blaue Wand und setzt einen *Plasma Coupler* in den Computer ein. Jetzt in allen vier Räumen die Bombe aktivieren, und zwar mit dem *Blackstar Key, Nova Key, Pulsar Key* und dem *Quasar Key*. Die Party wird nach dieser Arbeit in vier Gruppen aufgeteilt, so daß je ein Ranger bei je einem Bomben-Aktivierer steht. Die Reihenfolge der Aktivierung ist folgendermaßen:
1: Raum links oben: *Red*;
2: Raum rechts unten: *Yellow*;
3: Raum links unten: *Green*;
4: Raum rechts oben: *Blue*.
Der Selbstzerstörungsmechanismus ist in Betrieb. Die Basis explodiert nach einer Stunde. Letztendlich folgt eine etwas traurige Schlußsequenz, aber die Welt ist ja gerettet. ■

Frank Wahlers

Keep on searching Euer Pete

THE RETURN OF MEDUSA

. . .. SIE KEHRT ZURÜCK . . .

BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

STARBYTE

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 06107/62067

AMIGA
ATARI

C 64
PC

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

Software aus dem Fernseher

Was würdet Ihr sagen, wenn ich Euch weißmachen wollte, daß Ihr neueste Spieledemos, Shareware, Infos, ja sogar ASM-Testberichte direkt aus dem Fernseher in Euren Computer bekommen könntet – und das kostenlos! Die Tage, als man Daten nur über Disketten oder per Modem von Computer zu Computer transferieren konnte, sind gezählt. Eine Erfindung aus dem Brühler Hause WIEGAND macht's möglich!

Decoder, Software und Anleitung

Das Zauberwort heißt **Channel VIDEODAT** und stammt – wie bereits erwähnt – von WIEGAND VIDEO-DATEN-SYSTEME. Schon vor Jahren entwickelte man in diesem Hause einen Decoder, der von der Sendung WDR-COMPUTER CLUB in West 3 ausgestrahlte Informationen auffing und auf den Monitor brachte. Seit 1986 gibt es über 30.000 Teilnehmer, die pro Sendung 550-KByte Daten empfangen können. Doch diese Technik ist im Vergleich zu Channel VIDEODAT relativ primitiv und hat mit der heutigen nur noch wenig gemein. Doch dazu später mehr.

Vertrag mit PRO7

Als Vertragspartner für Channel VIDEODAT hat man sich den Privatsender PRO7 ausgeguckt. Das heißt, daß alle ausgestrahlten Daten ausschließlich über PRO7 zu empfangen sind. Ob der Empfang via Satellit, Kabel oder (was nicht überall möglich ist) über Antenne erfolgt, spielt dabei keine Rolle. Die Hauptsache ist, daß ein einwandfreier Empfang gewährleistet ist. Im Grunde hat jeder, der PRO7 schon geschaut hat, Channel VIDEODAT empfangen. Rund um die Uhr werden die Daten ausgestrahlt, jedoch wie bei einer Fernsehsendung nacheinander und nicht alle zur gleichen Zeit. Selbstverständlich kann man diese Daten weder visuell noch akustisch wahrnehmen.

Die Technik

Um mit den Daten wirklich etwas anfangen zu können, benötigt man einen PC, Amiga oder Atari ST, den **VIDEODAT Decoder** VD 2000, der die empfangenen Daten mit der entsprechenden Software verarbeitet und über die serielle Schnittstelle in den Computer und auf den Monitor bringt. Das Signal, das dabei die Daten liefert, ähnelt dem Videotext-Signal und wird über nicht zu sehende Bildschirmzeilen gesendet. (PRO7 verfügt übrigens NICHT über ein Videotext-Programm.) Und genau dies ist der Knackpunkt: Jedes Fernsehbild besteht aus 625 horizontalen Bildzeilen, wobei die oberen 30 und die unteren zehn nicht sichtbar sind.

Über diese Bildschirmzeilen werden die Daten ausgestrahlt, allerdings über ein anderes Signal als Videotext. Die VIDEODAT-Signale können nämlich im Gegensatz zu Videotext mit einem Videorekorder aufgezeichnet werden und später abgerufen werden. Ein spezielles Signal sorgt sogar dafür, daß die richtigen Daten zur richtigen Zeit aufgezeichnet werden.

Daten en masse

Obwohl der Channel VIDEODAT noch in den Kinderschuhen steckt, verfügt er bereits über ein sehr umfangreiches Datenangebot und eine Teilnehmerzahl von über 10.000. Die Firma RUSHWARE bietet gar kostenlos Demoprogramme aktueller Programme an. Keine Billigprodukte, sondern Demos wirklich interessanter Neuerscheinungen. Andere Hersteller werden sicherlich demnächst folgen. Auch soll die GAME BOX, so heißt die Rushware-Ecke, zu einem informativen Forum heranwachsen. Leserbriefe, Umfrageaktionen, Meckerbriefkasten und vieles mehr soll die Attraktivität steigern. Viele deutsche Zeitschriften bieten ebenfalls Informationen und Programme an.

Letztere sind nicht alle kostenlos. Wenn man sie haben möchte, schickt man Bargeld oder Schecks an die Firma Wiegand, erhält somit einen Registriercode, und schon wird Zugriff gewährt.

Äußerst interessant ist außerdem noch, daß momentan Nachrichten des Deutschen Depeschen-Dienstes ebenfalls kostenfrei per Modem empfangen werden können. Das heißt: Nachrichten lesen können, bevor sie im Rundfunk ausgestrahlt werden! Dieser spezielle Service soll aber leider nicht kostenfrei bleiben.

ASM umsonst

ASM wird diesem Trend als erstes deutsches Spielemagazin folgen und schon in den nächsten Wochen ein umfangreiches „Fernsehprogramm" anbieten. Wie dies aussehen wird? Wir werden in dieser „elektronischen" ASM vorab – also BEVOR die ASM als Zeitschrift erscheint – Tests, Tips und Informationen via Bildschirm liefern. Natürlich nicht die gesamte Ausgabe, aber immerhin einen Teil, der in seiner Aktualität von kaum etwas anderem übertroffen werden dürfte. Der Zugriff auf diese Daten ist selbstverständlich **kostenlos**! Weitere Leistungen, die über unsere VIDEODAT-CORNER frei Haus kommen, sind Preisausschreiben, vielleicht sogar auch Programme unserer Mikrowelle, unser ASM-Demo und vieles mehr. Alles gratis!

Channel VIDEODAT ist bereits jetzt äußerst erfolgreich und mit über 10.000 Teilnehmern weitverbreitet. Der Erfolgstrend wird sich garantiert fortsetzen, zumal der Decoder mitsamt Software nur 298 DM kostet. Bedenkt man die kostenlose Leistungen, aber auch die sonstigen Möglichkeiten, die einem damit offenstehen, sicherlich ein Klacks. Wer weitere Fragen zu Channel VIDEODAT hat, der kann sich an mich oder direkt an die Firma Wiegand Video-Daten-Systeme, Palmersdorfer Hof, 5040 Brühl, Telefon (02232) 45028 wenden. ■

HANS-JOACHIM AMANN

Nichts dazugelernt

ARMOUR-GEDDON

System: Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Psygnosis, England, **Muster von:** Mediencenter Iserlohn, 5860 Iserlohn.

Ein ganz und gar apokalyptisches Gemälde zeichnet PSYGNOSIS bei seinem neuesten Action-Strategie-Werk ARMOUR-GEDDON. Als Szenario fungiert die Situation der Menschheit nach einem großen Atomkrieg. Das Ergebnis unterscheidet sich natürlich kaum von anderen Gedankenspielereien dieser Art: Die Erde ist verwüstet, die Menschheit dezimiert, die Überlebenden leben in Anarchie. Doch schon nach kurzer Zeit gelingt es, ein neues Staatswesen zu gründen und die verfeindeten Parteien zusammenzuführen – bis auf eine. Diese Gruppe herrschsüchtiger Widerständler hat in aller Stille eine Laserkanone zusammengebastelt, die es ihnen ermöglicht, einen Satelliten im Orbit der Erde anzustrahlen. Dieser Satellit besitzt einen Spiegel, der die Laserstrahlen in Form von Microwellen breit gefächert auf die Erde zurückwerfen würde. Ein neuer Holocaust wäre die Folge. Um die Machenschaften der Rebellen zu unterbinden, untersteht dem Spieler ein riesiges Arsenal an Waffen und Fortbewegungsmitteln, die er gleich einem Feldherren in die Schlacht ziehen lassen kann. Die Zielsetzungen:

1. Die Stromgeneratoren, die die Strahlenkanone mit Energie versorgen, müssen zerstört werden, um das Aufladen der Kanone zu verzögern.

2. Die fünf Teile der letzten, noch funktionstüchtigen Neutronenbombe müssen gefunden und zusammengebaut werden.

3. Der Standort der Laserkanone muß entdeckt und mit der Neutronenbombe vernichtet werden.

Um diese Ziele zu erreichen, steuert der Spieler bis zu sechs Fahrzeuge, die mit jeweils drei von sechs Waffensystemen ausgerüstet sind oder/und weitere sieben Ausrüstungsgegenstände an Bord nehmen. Nicht jedes der Ausrüstungsgegenstände ist jedoch von Spielbeginn an verfügbar oder gar unbegrenzt vorhanden. Vielmehr muß vom Hauptquartier (HQ) aus eine Riege von Wissenschaftlern und Arbeitern dazu gebracht werden, bestimmte Systeme zu entwickeln und zu bauen. Danach muß man zwischen verschiedenen Panzern, Hubschraubern, Flugzeugen und Bombern wählen, die gemäß ihren Eigenschaften eingesetzt werden, um die Gegend zu erkunden. Auf einer zoombaren Übersichtskarte können alle bekannten und erkundeten Geländeformationen betrachtet, die Fahrzeuge auf Ziel gelockt oder auch selbst gesteuert werden.

Und genau in diesem Punkt liegt der Knackpunkt des Spiels, soll die Spielmotivation doch durch den Kampf gegen den Feind vom Cockpit aus geführt werden. Leider ist die Animation der Vektorgrafik nicht sonderlich schnell, wenn auch detailliert. Feindliche Flugzeuge und Panzer ballern unermüdlich, während man verzweifelt versucht, mit der umständlichen Tastatur-Joysticksteuerung umzugehen und das Vehikel aus der Gefahrenzone zu bewegen. Typisch Psygnosis: Der Vorspann, diesmal mit atemberaubenden, animierten Raytracing-Bildern versehen, ist einsame Spitze, das Spiel hingegen nur durchschnittlich. Als universeller Flug- und Panzersimulator ist Armour-Geddon nämlich kaum tauglich, für ein Strategiespiel ist es zu simpel, für ein Actionspiel nicht rasant genug. Selbst die Story ist ja nicht sonderlich überzeugend: Da hat die Menschheit gerade mal so einen Atomkrieg überlebt und bekämpft sich kurz darauf wieder mit High-Tech-Waffen. Kaum vorstellbar, daß die Menschen so wenig dazulernen würden, oder? ■

Michael Suck

Ein ziemlich schlapper Vogel *(Foto: Amiga)*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	**9**
Sound	**4**
Spielablauf	**7**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**6**

»DÜRFTIG«

SPIRIT OF ADVENTURE

System: PC (getestet), ST, Amiga, C-64, CDTV, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark (PC), **Hersteller:** Starbyte, 4630 Bochum, **Muster von:** Hersteller.

Opium fürs Volk

Die Softwarer der in Bochum ansässigen Firma STARBYTE zeigen mit ihrem neuesten Produkt SPIRIT OF ADVENTURE, daß die Produktion von exzellenten Adventure-Games nicht allein das Privileg englischer und amerikanischer Firmen ist. Auch wird sich hier nicht, wie sonst üblich, auf ein oder zwei Systeme konzentriert – nein, alle gängigen Rechner werden mit SOA bedient. Selbst auf Laserdisc wird das Spiel zu haben sein, denn der Einzug des CDTV in die Haushalte wird nicht mehr lange auf sich warten lassen.

Die Nation der Lamarger zerfällt allmählich. Schuld daran hat die Bruderschaft der Träumer. Diese Geheimorganisation vertreibt eine aufputschende Droge, die sofort abhängig macht und bereits große Teile der Bevölkerung in die Kriminalität gestürzt hat. Mafiagleich geht die Bruderschaft vor und besitzt schon nach kurzer Zeit eine ungeheure Macht in Politik und Wirtschaft. Sechs Abenteurer ziehen aus, um den „Meister der Träumer", den Oberboss, kaltzustellen und die Organisation zu zerschlagen.

Wie in jedem umfangreichen Adventure müssen auch hier zunächst diverse Vorbereitungen getroffen werden. Nach dem obligatorischen Studium des ausführlichen Handbuchs, in dem wichtige Hinweise zu finden sind, geht es an die Auswahl der Mannschaft. Im entsprechenden Screen finden sich Magier, Krieger, Priester und Samurai, bei denen wahlweise auch der weibliche Gegenpart gewählt werden kann, der die gleichen Fähigkeiten vorweist. Zusätzlich kann noch bestimmt werden, aus welchem Volk die Person stammt. Vier Volksstämme stehen zur Auswahl, wobei deren Eigenschaften grob gesagt von „kräftig, aber dumm" bis „schwächlich, aber intelligent" reichen. Man wird bei einem Krieger eher die Kraft und Widerstandsfähigkeit vorziehen, während im Fall des Magiers Intelligenz und Charisma angebrachter erscheinen.

Nachdem die Party bei der Königin der Stadt Mooncity ihre Aufgabe und etliche Ausrüstungsgegenstände erhalten hat, macht sie sich auf die gefährliche Suche. Zunächst muß sie aber aus Mooncity herausfinden, was eine Kartenerstellung unumgänglich macht. Kleiner Tip: *Ein Ausgang befindet sich am Ende der Allee der Fügung, Richtung Westen.* In der Stadt (und natürlich auch in allen anderen) gibt es aber noch einiges zu tun. Z.B. Waffen, Rüstungen oder Proviant kaufen. Auch Heiler, Seher und Informanten können aufgesucht werden. All das kostet natürlich Geld, das bei den Kämpfen mit den unzähligen Monstern als Beute wartet. Das Auffinden der wichtigen Orte gestaltet sich nicht so einfach. Die Läden sind beispielsweise nicht gekennzeichnet, sehen aus wie alle anderen Häuser. Erst beim Betreten des Gebäudes offenbart sich seine Natur. Auch auf der Gesamtkarte, die beim Verlassen der Städte erscheint, ist zunächst nur Mooncity zu sehen. alle anderen relevanten Orte (Tempel, Städte, Dungeons) erscheinen erst, wenn die Party dort ankommt. Man muß also schon ganz schön wandern, um die wichtigen Städten zu finden. SOA wird per Maus und/oder Tastatur gesteuert. In Städten und Dungeons bietet sich dem Spieler eine dreidimensionale Ansicht des Ortes à la *Dungeon Master.* Zur Fortbewegung dienen hier die Richtungspfeiltasten. In der Wildnis erscheint eine Landkarte auf der das Team als Kreuz dargestellt und dieses mittels des Mauszeigers bewegt wird. Die Grafiken sind farbenfroh und detailliert. Die Einblendungen aller Personen inklusiv der zahlreichen Monster sind zudem noch animiert. Das Gameplay ist sehr umfangreich. So kann die Mannschaft beispielsweise mittels gefundener Runensteine diverse Zaubersprüche kreieren oder im Lauf des Spiels zahlreiche Fähigkeiten (Vorahnung, Heilung, Licht erschaffen etc.) ausbilden. Dann gibt es da noch den Non-Player-Character, eine Spielfigur, die mittels Zaubersprüchen erschaffen werden kann und der Party eigenständig Hilfe leistet. Der NPC kann auch ein Monster sein, das sich auf die Seite der Party schlägt. Das sind nur einige Punkte dieses starken Adventures. Alle aufzuzählen, würde wohl die ganze Nacht dauern. Seht's Euch selber an. ■

Cruiser

Die Gesamtkarte.

»Ein exzellentes Adventure aus deutschen Landen«

HEILIGER PARK
SMIRGEL RONJA SHINOBI XAVIDE REXONA

Inside Mooncity, die Suche beginnt.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Parser/Steuerung	8
Handlung	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

Ein echter Aufstieg

OKTALYZER V1.53

System: Amiga, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Media GmbH, Scheidegg, **Muster von:** Hersteller

Gutes kann noch besser werden - auch ein alter Spruch, aber manchmal glücklicherweise noch wahr. Wie auch bei OKTALYZER, dem Achtstimmen-Musikprogramm der MEDIA GMBH.

Was seinerzeit (V1.0) in Sachen Bedienerfreundlichkeit und Benutzbarkeit im Vierstimmenmodus vorbildlich war, leider aber auf dem Gebiet der Mehrstimmen-Erzeugung das Prädikat 'berauschend' bekam, hat durch einschneidende Programmoptimierungen nochmal einen ordentlichen Push nach oben bekommen (V1.53). Autor Armin Sander hat sich auf seinen Hosenboden gesetzt: Der Klang ist besser, der Editor ist noch flexibler und nun auch augenfreundlich, die mitgelieferten Abspielroutinen lassen sich problemlos in eigene Programme einbinden, Soundtrakker-Module lassen sich einfacher und von mehr Versionen konvertieren, eine *Format*-Option ist implementiert, beim Laden von Samples sind Mehrfachanwahlen möglich. Das Warten auf ein gelesenes Directory, was für Nicht-Festplattenbesitzer schon immer eine gewisse Qual darstellte, ist nun auch mittels eines auf jeder Disk und auch für jedes Directory installierbaren *FastDir*s erheblich verkürzt.

Was einem beim Umstieg (Gewöhnungszeit ca. drei, vier Tage) etwas aufstößt, sind die aufgrund der größeren Schrift geringere Pattern-Übersicht und die leicht geänderte Tastaturbelegung. Ein weiterer kleiner Schnitzer ist, daß beim Benutzen der Mehrstimmen-Routine die Noten *Ais-3* und *B-3* nicht mehr sinnvoll eingesetzt werden können; sie sind ganz einfach schräg! Der Nutzwert dieser beiden Noten war aber so oder so nie besonders hoch, da der Rechner ab der Note *Ais-3* beginnt, die Samples verzerrt abzuspielen. Sei's drum. Wer Oktalyzer kennt und schätzt, der wird die neue Version lieben, denn die guten Dinge wurden beibehalten und die schwachen beinahe völlig ausgemerzt. ■

Uli

Positiv: Neue Abspielroutinen, FastDir, augenfreundlich, Format-Funktion, allgemeine Verbesserungen
Negativ: -

Hat sich bewährt: das Oktalyzer-Sample-Menü

BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,–

TOP TEN BOMICO

1	SIM EARTH	Simulation	PC 3,5/5,25
2	SIM CITY/POPULOUS	Kompilation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
3	N.A.M.	Historische Simulation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
4	MIG-29 FULCRUM	Flugsimulation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
5	ANTARES	Rollenspiel	Amiga
6	3D CONSTRUCTION KIT	Game-Programmier-Tool	Amiga, Atari ST, PC 3,5/5,25
7	TOKI	Action	Amiga, Atari ST
8	HILL STREET BLUES	Detektiv-Spiel	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
9	BANDIT KINGS OF CHINA	Strategie	Amiga, PC 3,5/5,25
10	TRANSWORLD	Wirtschaftssimulation	Amiga, Atari ST, PC 3,5/5,25, C 64

SO GEHT'S:

- **Tippe die Plätze 1–3 der Bomico-Hitliste vom nächsten Monat**

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir 7 x DM 100,– und 14 x DM 50,– Monat für Monat in den nächsten Ausgaben

Wer beim ASM-BOMICO-TIPPSPIEL mitmachen möchte, der schickt eine Postkarte (Kennwort: „Goldrausch") an die ASM, Tronic-Verlag, Stad 35, 3440 Eschwege.

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)

LERNEFFEKT GLEICH NULL

BRIDGE TUTOR

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM., **Hersteller:** Atari Mindgames, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Was passiert, wenn zwei englische Ehepaare einen gemeinsamen Abend verbringen wollen und keine Lust auf Pub, Kino oder Tanzvergnügen haben? Sie setzen sich an einen großen, runden Tisch, bewaffnen sich mit Tee und Gebäck und spielen eine Runde Bridge. MINDGAMES versucht mit seinem BRIDGE TUTOR , dieses Kartenspiel jedem Atarianer per Computer beizubringen.

Die Spielregeln sind recht umfangreich, deshalb hier nur eine Kurzfassung: Jeweils zwei Mannschaften (Paare) spielen gegeneinander. Sie müssen versuchen, möglichst viele „Stiche" zu machen und vorab angeben, wieviele sie machen werden. Entsprechend der tatsächlichen Anzahl und der Kartenwerte (wobei das As die meisten Punkte einheimst), werden Punkte vergeben, die bei Nichterfüllung des „Vertrages der zu gewinnenden Stiche" zugunsten der Gegner gehen. Ich möchte mir weitere Erläuterungen insbesondere zu Trumpffarben und ähnlichem sparen und verweise hierzu auf die Fachliteratur.

Kommen wir daher lieber auf das Lernprogramm zu sprechen, das mir als Nicht-Bridge-Spieler kaum weiterhelfen konnte. Und das, obwohl die (englische) Anleitung sehr genau und umfangreich ist. Beim Spielen habt Ihr die Möglichkeit, Euch vom Computer einen Tip geben zu lassen, welche Karte ihr ausspielen solltet. Auch weist er mit akustischen Signalen darauf hin, was richtig und was verkehrt ist. Doch es wird nicht erläutert, WARUM dem so ist oder nicht. Und hierin liegt meines Erachtens ein großes Manko des Programmes.

Die Grafik ist nicht gerade umwerfend, ein Titelbild sucht man vergeblich. Teilweise kam es mir gar so vor, als handele es sich um ein PD-Programm, doch der hohe Preis belehrte mich denn doch eines besseren.

Ein letzter Punkt ist, daß ich nicht einmal weiß, wozu ich Bridge lernen muß. In meinem Bekanntenkreis gibt es jedenfalls niemanden, der dieses Spiel kennt. Und - wie ich beim Testen feststellen mußte - der BRIDGE TUTOR konnte mir entgegen seiner sich selbst gesetzten Aufgabe auch nichts beibringen. Ein letzter Punkt ist, daß das Programm bereits 1989 geschrieben wurde, aber erst jetzt zu uns gelangt - ein, wie ich meine, vergebliches Unterfangen.

Mit anderen Worten: Es ist ein Lernprogramm, das niemand wirklich braucht - es sei denn, jemand beabsichtige, sein künftiges Leben auf der britischen Insel zu verbringen. Diesen empfehle ich ein stinknormales Buch über Kartenspiele und echte Karten zum in-die-Hand-nehmen. Da stimmen wenigstens Grafik, Sprache und Preis...

Klaus Trafford

Positiv: -
Negativ: Hoher Preis, schlichte Grafik, wenig Lerneffekt.

»PEINLICH«

Falscher Alarm

SECURITY ALERT

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. DM 40, **Hersteller:** Software Business, USA. **Muster von:** First Star Software, USA:

Der Wecker auf dem Tischchen neben meinem Bett zeigt 3.30 Uhr in der Frühe, als mich eine Stimme unsanft aus dem Schlaf reißt:

„ALAAAARM!“ In weniger als 5 Minuten habe ich mein Grünzeug an und renne mit Sturmgepäck und halboffenen Springerstiefeln auf den Flur, wo der Spieß zur Eile mahnt. Waffenempfang, Antreten vor der Kompanie – und nach einer Viertelstunde ist alles vorbei.

„Das war der erste Übungsalarm, Männer. Beim nächsten Mal ist es ernst...“

An diese Szene aus meiner Grundausbildung bei der Bundeswehr wurde ich erinnert, als ich den Titel des neuen Games von SOFTWARE BUSINESS las. SECURITY ALERT soll den Spieler ebenfalls in höchste Alarmbereitschaft versetzen, denn jederzeit kann er beim Durchforsten fünf verschiedener Gebäude nach bestimmten Gegenständen gewisse Vorrichtungen in Betrieb setzen, die Wachposten ins Geschehen rufen.

FLOP DES MONATS

Was sich wie ein Spionage-Abenteuer á la James Bond anhört, ist in Wirklichkeit ein todlangweiliges Spielchen, das dem 64er nicht gerade schmeichelt. Weder ergibt das Ganze einen Sinn noch erfüllt es technisch die Ansprüche, die man an die gute alte Brotkiste stellen darf.

Die Grafik läßt sehr zu wünschen übrig, ist allerhöchstens unterstes Mittelmaß. Das eigentliche „Spielfeld“, also der Raum, in dem man sich gerade befindet, nimmt nur einen Bruchteil des Bildschirms ein. Man kann es zwar sowohl aus der Vogelperspektive als auch aus der Horizontalen sehen, doch keine der Möglichkeiten überzeugt. Hinzu kommt Ruckelscrolling, bei dem einem geradezu schwindlig wird. Und der „Sound“: Wüüürg! ALARM! Bereits bei der „Titelmelodie“ baten mich die lieben Kollegen, den Monitor leise zu drehen. Und das war nur der Anfang allen Übels.

Die ungenaue Steuerung insbesondere beim Hüpfen (der Spieler kann auch normal laufen oder kriechen) sowie die mangelhafte Kollissionsabfrage fielen ebenfalls äußerst negativ auf. Besonders schrill ist die Tatsache, daß beim Aufschließen eines Durchganges sich plötzlich ein ganz anderer öffnet, wenn man auch nur einen Millimeter von der vor einem befindlichen Tür abweicht und sich der anderen zuwendet.

Es kommt noch dicker: Sobald man erwischt wird, weil man einen der zahlreichen Alarme ausgelöst hat (was übrigens manchmal auch geschieht, OHNE daß man etwas getan hat), wird man „verhaftet“ – und genau an dieser Stelle stürzt das Programm ab!

Ein letzter Punkt ist die Idee, die dem Spiel zugrunde liegt. Hier muß ich den Programmierern immerhin attestieren, daß sie eine gute Absicht hatten, aber die Umsetzung ist in die Hose gegangen. Fast könnte man denken, sie wollen auch den letzten User von der Brotkiste vergraulen, frei nach dem Motto: Der Computer ist sowieso ein Auslaufmodell. Gerade deshalb darf man auf die 16-bit-Versionen des Spieles gespannt sein. Auf diese kleben wir unsere Flop-Rat. So, und nun geh ich erstmal in die Kantine ... nach DEM Alarm... ■

Klaus Trafford

Dieses Zabel-Spiel hat der 64er nicht verdient!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	4
Sound	2
Spielablauf	0
Motivation	0
Preis/Leistung	1

»MIES«

EASY, EY!

DISC-MAG-CREATOR

System: C-64, **Preis:** 24,90 Mark, **Hersteller:** Digital Marketing, Hückelhoven, **Muster von:** Hersteller

Es ist jetzt so an die fünf Jahre her, als die ersten Crakkermagazine (damals noch auf Papier) erschienen und jeden, den es interessierte, mit allerlei News aus der Szene versorgten.

Ein paar Jahre später kam dann jemand auf die Idee, daß man sich den ganzen Papierkram eigentlich auch sparen könnte und machte die erste Zeitung auf Computer. Um nun auch noch den Programmierunkundigen eine Chance zu geben, aus dem Schatten bekannter Vorbilder wie MAMBA, ACTION NEWS, SEX'N'CRIME usw. hervorzutreten, entwickelten die Programmierer der ACTION NEWS den DISC-MAG-CREATOR. Mit Hilfe dieses Tools ist nun jedermann in der Lage, ohne viel Mühe sein eigenes Magazin zu produzieren, das den professionellen Machwerken in keinster Weise nachsteht! Der DMC besteht im wesentlichen aus drei separat aufrufbaren Programmen, nämlich dem Menü-Editor, dem Video-Movie-Writer und dem DMC-Bild-Konverter.

Mit dem Menü-Editor erstellt man dann zunächst sein Auswahlmenü, welches aus bis zu 15 Rubriken bestehen darf. Jeder Hauptrubrik kann man dann noch bis zu 10 Unterrubriken zuordnen. Somit ergibt das immerhin maximal 150 einzelne Berichte, die von dort aus nachgeladen werden können! Es kann hier ein beliebiger Zeichensatz der Größe 2*1 verwendet werden. Um das Ganze auch noch optisch und akustisch aufzubereiten, besteht die Möglichkeit ein selbsterstelltes Logo darzustellen. Die Musikstücke dürfenwahlweise im ROMUZAK-, FUTURE COMPOSER-, oder WE-MUSIC-Format sein. Das Programm erkennt beim Nachladen automatisch, welcher Editor dem Sound zugrunde liegt.

Nun kann man mit dem Video-Movie-Writer seine Berichte erstellen, die je nach Kreativität immer wieder anders aussehen können. Man kann hierbei Zeichensätze in drei verschiedenen Größen verwenden. Zur optischen Gestaltung kann man Einzelbilder, Rastereffekte oder sogar komplette Animationen mit einbauen. Für den Programmierfan besteht auch noch die Möglichkeit, selbsterstellte Routinen einzubinden, solange sie gewisse Kriterien erfüllen, die im Handbuch beschrieben sind. Natürlich kann man auch hier einen Sound verwenden, der mit einem der drei Musikeditoren gemacht wurde.

Zuguterletzt ist man dann mit dem Bild-Konverter in der Lage, Grafiken aus verschiedenen bekannten Malprogrammen in ein dem VMW genehmes Format umzuwandeln. Nun muß man das fertige Teil nur noch abspeichern und ihm mit einem Packer nach Wahl bearbeiten. Zu diesem Zweck hat Digital Marketing sogar daran gedacht, den TIME CRUNCHER V5.0 mit auf die Diskette zu stopfen. Lobenswert! ■

Peter Parker

Positiv: Viele Beispiele auf Disk, verschiedene Musikformate werden erkannt, einfache Bedienung, leistungsfähiger PD-Cruncher wird mitgeliefert, Verwendung eigener Routinen möglich, viele Effekte einstellbar
Negativ: -

»PRIMA«

KONVERTIERUNGEN

Konvertierungen auf einen Blick

Hi Leute,

An dieser Stelle ist es wieder einmal Zeit für große Worte. Die zu finden, fällt mir heute gar nicht so leicht, denn wie Ihr unschwer erkennen könnt, stehe ich total unter Strom. Ein Kabel im linken, eines im rechten Ohr – was dabei herauskam, ist sichtlich haarsträubend! Ausgerechnet in dem Moment, als ich mich in diesem Zustand befand, tauchte A-MAN mit der Kamera auf – ich hatte gerade noch Zeit, meine rotglühenden Augen mit Ulis Sonnenbrille zu verdecken. Jedesmal wenn ich nun das Wort „Konvertierung" höre, fängt es wieder an: sssssssss ... Argh ...... sssssssss!
Zuschriften eines fähigen Elektrikers bitte so schnell wie möglich an die übliche Verlagsadresse schikken! Alle anderen sollten nun schauen, was der Juli an Konver ... ssssss .... Argh zu bieten hat!
Tschüssssss . . . . Eure Sssssandra

Inhalt **Seite**

DEATH KNIGHTS OF KRYNN

System: C 64 (Disk), **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** SSI, Kalifornien, USA, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

Sir Karl reitet wieder. Diesmal aber nicht an der Seite seiner Freunde, sondern als Untoter. Lord Soth hat ihn nach seinem heldenvollen Tod in *Champions of Krynn* für seine bösen Pläne eingespannt. Eure mittlerweile in den achten Level avancierte Party muß das Land Ansalon erneut vom Bösen, den DEATH KNIGHTS OF KRYNN, befreien. SSI jüngstes *AD&D*-Rollenspiel macht trotz gewohnt langer Ladezeiten auch auf dem C 64 eine gute Figur. Die Portraits und Landschaftsausschnitte im linken oberen Bild sind schön geworden. Aufgeräumt, wie von der Reihe gewohnt, präsentiert sich der Bildschirm. Nur bei Kampfszenen verliert man mangels Details schnell die Übersicht. Joystick- und Tastaturbedienung sind dagegen denkbar einfach, und so stürzt man sich freudig ins Vergnügen. Death Knights sind wie ein lieber, alter Freund im neuen Gewand. Auch auf dem Achtbitter versinkt man rettungslos in seine Geschichten. Eine gelungene Umsetzung eines guten, wenn auch nicht genialen Spiels. Für Sammler und kundige Abenteurer ein Muß! ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Steuerung	8
Handlung	9
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

DISC

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** DM 89, **Hersteller:** Loriciel, Rueil-Malmaison, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Scheibenweise Präzision ist gefragt, wenn es um den Sport des Dritten Jahrtausends geht. Eine DISC wird zwischen zwei Spielern so hin- und hergeworfen, daß der Gegner oder aber die ihn umgebende Plattform getroffen wird. Durch Treffer löst sie sich stückweise auf. Stürzt der Gegner in die Tiefe oder hat man in einer gewissen Zeit mehr Treffer erzielt, wird man zum Sieger gekürt.

LORICIELS futuristisches Frisbee ist sauber auf den AMIGA umgesetzt worden. Die Grafik ist fein, die Figuren bewegen sich geschmeidig. Die Animation, wenn zwei Discs gleichzeitig im Spiel sind, ist besonders elegant. Leicht vergißt man darüber seinen „Zug"! Bis auf die skurrile Titelmusik halten sich Klangeffekte leider auch bei dieser Version in Grenzen. Dafür machen sowohl der Übungs- als auch der Wettkampfmodus mächtig Spaß. Vor allem zu zweit riskiert man gerne ein Ründchen in der Discaido-Arena. Wer gegen den Rechner spielt, arbeitet sich rundenweise gegen immer härtere Gegner voran. Hat man sich erst an die Joysticksteuerung gewöhnt, kommt man von dem *Tron*-Abkömmling schwer wieder los. ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	4
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

HILL STREET BLUES

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Krisalis, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Das Gesetz hat auf dem ST Einzug gehalten. Die Cops vom Hill Street Polizeirevier sorgen jetzt auch in diesem Rechner für Recht und Ordnung. Ein ganzer Stadtteil muß vom Spieler saubergehalten werden. Ca. 400 Personen tummeln sich hier, von denen viele kriminelle Tendenzen entwickeln. Captain Furillo muß seine Leute gezielt einsetzen, um den Job des Polizeichefs zu behalten.

Leider ist die ST-Fassung von Hill Street Blues qualitativ erheblich schlechter als die Amiga-Version, was sie auch den Hitstern kostet. War das Scrolling schon beim Amiga kein Höhepunkt, ist es hier einfach Ñ%$argh!%$. Beim horizontalen Scrollen ruckelt das Bild nicht mehr, es springt sozusagen. Auch der Sound ist peinlich. Die Titelmelodie klingt unmöglich und die Soundeffekte (Schüsse, Autohupen, Schreie) ähneln nur noch einem Gekrächtze. Das alles bringt natürlich die Motivation in den Keller. Schade um so ein interessantes Game! ■ *Cruiser*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Anleitung	9
Spielaufbau	10
Motivation	7
Preis/Leistung	6

»DÜRFTIG«

BACK TO THE FUTURE III

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Image Works, England, **Muster von:** Schuster-Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Das größte Zeitreisespektakel aller Zeiten fand mit BACK TO THE FUTURE III seinen rühmlichen Abschluß – und fand mit der gleichnamigen Umsetzung sein gleichsam unrühmliches Ende. War schon der zweite Teil der Trilogie um Marty McFly als Computerspiel ein todsicherer Flop, wurde der dritte Teil in einer weiteren Steigerung in tiefste Tiefen gestürzt. Dies gilt nicht nur für die 16-Bit-Versionen, sondern ebenfalls für die vorliegende Konvertierung für den C-64. Daß die spielerischen Schwächen unverändert bleiben würden, war klar: Marty muß sich durch verschiedene Level kämpfen, in denen es im wesentlichen darum geht, fliegenden Gegenständen auszuweichen, Torten zu werfen oder Enten abzuschießen. Und dann sind zu allem Überfluß die Levels auch noch gekürzt worden! Dieser „brillante" Spielablauf wird beim C-64 passenderweise durch eine hundsmiserable Grafik nebst gleichartiger Animation unterstützt, die so kindisch ist, daß man sich in die Pionierzeiten der Computeranimation zurückversetzt fühlt. Als einziger Hoffnungsschimmer darf der Sound gelten, jedoch: Die Titelmelodie fängt stark an (als Umsetzung der Filmmelodie), läßt aber sodann ganz stark nach. Laßt die Finger von diesem Teil! ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Sound	5
Spielablauf	2
Motivation	2
Preis/Leistung	2

»MIES«

STELLAR 7

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Dynamix/Sierra, **Muster von:** Hersteller.

Der fiese Sir Draxon bläßt zum letzten Sturm auf die gute, alte Erde. Klar, daß der Spieler hier aufgerufen ist, die Erde zu verteidigen. Dies bewältigt er im besten Kampfpanzer, der je auf der Erde gebaut wurde. STELLAR 7 hat bei der Umsetzung vom PC überhaupt nicht gelitten, sondern im Gegenteil gewonnen - was den Sound anbelangt. Den Spieler erwartet eine bunte Panzerschlacht auf vielen verschiedenen Planeten. Sobald alle Feinde von der Planetenoberfläche verschwunden sind, erscheint noch ein Wächter, den man leicht mit einer der zur Verfügung stehenden Spezialwaffen eliminieren kann. Dann gehts per Teleport zum nächsten Planeten, wo das Spiel von vorne beginnt. Gesteuert wird bei der Amiga-Version mit dem Stick und den Tasten, wobei letztere für die Auswahl der Spezialwaffen verantwortlich sind. Sehr gut gelungen ist die Anleitung, die übersichtlich und ausführlich alles Wissenswerte erklärt – leider nur in Englisch. Bei konsequenter Befolgung der Tips in der Anleitung steigen die Erfolgsaussichten gewaltig an.

So bleibt nichts weiter zu sagen, als daß STELLAR 7 auch auf dem Amiga ein Hit ist, selbst wenn die Grafik hier nicht solche Begeisterungsstürme auslöst, wie bei der PC-Version. Amiga-User sind eben verwöhnt. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielverlauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

PROPHECY 1: THE VIKING CHILD

System: PC (EGA,VGA, Roland- und Ad Lib-Soundkarten), **empf. VK-Preis:** ca. DM 85, **Hersteller:** Electronic Zoo, Chalford, England, , **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Auf dem ST sorgte PROPHECY 1: THE VIKING CHILD im Herbst für gepflegten Hüpfspaß. Man verfolgte das Leben des Brian, der sich durch das fichtenbestandene Nordland kämpfen muß. Schließlich soll er seine Familie und Freunde aus den Klauen Lokis, Gott Odins Sohn, befreien. Neun Endmonster, zahlreiche kleine Mieslinge, aber auch Geld, Extras und Läden warten auf den blonden Burschen.

ELECTRONIC ZOO hatte ein Einsehen mit den in dieser Sparte nicht verwöhnten PC-Freunden und legt jetzt eine feine Umsetzung vor. Die ist auf Festplatte installierbar (zu empfehlen!) und wird mit frei belegbaren Tasten gesteuert. Manche Spring-und-Schieß-Manöver erfordern fortgeschrittenes Feingefühl, sind aber zu meistern. Sowohl der EGA- als auch der VGA-Modus sind fein, wenn auch etwas farbarm geworden. Die Zeichentrickatmosphäre blieb weitgehend erhalten. Gerne treibt man sich mit dem kleinen Wikinger in der Welt herum – eine nette Abwechslung! ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	EGA/VGA 7/8
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

BUCK ROGERS – COUNTDOWN TO DOOMSDAY

System: Amiga (1MByte RAM), **empf. VK-Preis:** ca. DM 90, **Hersteller:** SSI, Kalifornien, USA, **Muster von:** Rainbow Arts, 4044 Kaarst.

Die gute Nachricht: BUCK ROGERS ist endlich – auf Deutsch – für den AMIGA im Handel! SSIs Weltraumepos macht als Rollenspiel auch hier enormen Spaß. Sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene kommen auf ihre Kosten. Die Grafik ist fein umgesetzt worden. Musik und Geräusche sind, herstellertypisch, eher mager – aber wer achtet im Eifer des Gefechts schon darauf?

Die schlechte Nachricht: Vor den Spielgenuß hat SSI eine entnervende, im Handbuch nicht ausreichend beschriebene Installation gesetzt. Drei frisch formatierte, „empty" genannte Disks müssen es sein. Als Leselaufwerk wird nur das interne, also DF0, anerkannt. Sturer geht's nicht. Geringfügig einfacher ist die Installation auf Festplatte. Ein kleiner Schönheitsfehler ist auch die zuweilen über die Bildschirmumrandung laufende Schrift. Das anwählbare Demo dagegen schaltet so schnell um, daß man den Text kaum verfolgen kann.

Sei's drum: Buck ist weit mehr als eine Reise wert und trotz schwacher Initialzündung ein tolles Spiel! ■ *Eva Hoogh*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

B.A.T.

System: PC (CGA/EGA/VGA), **empf. VK-Preis:** ca. DM 85, **Hersteller:** UBI Soft, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Wolltet Ihr schon immer einmal die Welt retten? Einen programmierbaren Armcomputer tragen? Dann seid Ihr als B.A.T.-Agent goldrichtig. UBI SOFTs Grafikadventure um zwei Bösewichte, die durch Erpressung an die Weltherrschaft gelangen wollen, startet nun auch auf dem PC. Ihr müßt unter Hochdruck recherchieren und Häschern entkommen, um den Rohstoffplaneten Selenia vor der Vernichtung zu retten.

Die Maus-/Cursor-Steuerung mit Menü- und Programmieroptionen läßt sich, einmal gelernt, gut handhaben. Wer eine Festplatte besitzt, sollte B.A.T. darauf einrichten. Leider bleibt auch auf dem ehemaligen Geschäftsrechner die Handbremse angezogen. Sind die kleinen, eingeblendeten Grafiken gut gezeichnet, wirken die großformatigen Bilder doch recht grob. Auch die fetzigen Titeltakte sind ab Spielbeginn nicht mehr zu hören. Das Ganze macht Spaß, doch fehlt das gewisse Etwas. Probespielen! ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	EGA 7
Steuerung	8
Handlung	8
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

PROFLIGHT

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 130 DM, **Hersteller:** HiSoft, Muster von: Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

30 DM mehr müssen Amiga-User als Atari-User ausgeben, um in den Genuß des Fluggefühles eines Tornados zu kommen. Dafür erhalten sie aber nicht nur eine sehr realistische Vorstellung, wie es im Cockpit eines Tornados abgeht, sondern sie bekommen das Ganze auch noch bunter und akustisch sehr viel ansprechender serviert als die Atari-Piloten. Außer der Grafik und dem Sound hat sich auch die nach wie vor sehr gute Anleitung verbessert: sie ist um eine Tastaturbelegungskarte erweitert worden, was bei der Fülle der zu bedienenden Tasten eine wertvolle Hilfe darstellt. Gesteuert wird der Vogel mit der Maus, wobei die beiden Mausknöpfe das Seitenruder steuern. Man kann vorgefertigte Missionen fliegen oder sich aber seine Missionen selbst stricken. Ich muß noch mal auf die Anleitung zu sprechen kommen: sie ist in Form eines Ringbuches angelegt, mit registerartigen Trennblättern versehen und besonders übersichtlich. Jedes Problen mit dem Programm läßt sich mit ihrer Hilfe sehr schnell lösen, vorausgesetzt, man versteht Englisch. Bis man zum Schuß kommt, bedarf es einiger Aktivitäten: Ziel auffassen, Waffe wählen, Waffe entsichern, dann erst kann es losgehen.

In punkto Landschaftsgestaltung und Cockpitdesign kann dieses Programm mit manchen anderen Flugis nicht mithalten, bietet aber besonders den erfahrenen Computerpiloten die Möglichkeit, einen realistischen Eindruck vom Arbeitsalltag eines Kampfpiloten zu bekommen. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Realitätsnähe	10
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

ENCOUNTER

System: ST, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Novagen, England, **Muster von:** Hersteller.

Auch die ST-Version von Paul Woakes' legendärem Ballergame ENCOUNTER weiß zu überzeugen. Die Umsetzung des 8bit-Klassikers ist hier ebenfalls gelungen. Nur der Sound kommt, wie schon beim Amiga, recht dürftig. Die Möglichkeiten der 16bitter wurden in dieser Beziehung vollkommen außer acht gelassen. Aber was soll's, da wir von dem ständigen Disco-Lärm sowieso schwerhörig (hä, was haste gesacht?) und die Batterien unserer Hörgeräte meist leer sind, kümmern wir uns einen Dreck um die Akustik (dachten sich wohl die Programmierer). Angesichts der ansonsten guten Arbeit sei ihnen verziehen (das ist aber das letzte Mal!), der Papst hat seine Millionen ja auch nicht an einem Tag gemacht.

Die Grafik der Hauptsequenz und des Zwischenlevels ist der Amiga-Fassung ebenbürtig. Die teilweise animierten Hintergründe, das schnelle, saubere Scrolling der 3D-Landschaft und die plastisch wirkenden Asteroiden der Zwischensequenz erfreuen auch hier den Gamester. ■

Cruiser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

THE HOUND OF SHADOW

System: PC (alle Grafikkarten), **empf. VK-Preis:** ca. DM 40, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe und Hersteller.

Fast anderthalb Jahre hat's gedauert, nun ist ELECTRONIC ARTS' HOUND OF SHADOW auch für den PC umgesetzt. Das Gruseldrama mit Rollenspieleinschlag (Eigenschaften und Beruf der Hauptfigur bestimmen ihren Erfolg bei bestimmten Untersuchungsmethoden) entfaltet sich im London der Zwanziger Jahre. In Anlehnung an okkult-mystische Werke von *H.P. Lovecraft* machen böse Mächte sich Seancen zunutze, um Menschen zu zerstören. Morde und Intrigen machen sich breit. Es gilt, dem bösen Spuk auf die Spur zu kommen und ein Ende zu bereiten. Ihr könnt in jedem Spiel aus einer Vielzahl von Eigenschaften und Berufen jene wählen, die Euch am meisten Erfolg versprechen. Selbstverständlich springt die Zeit mit jeder Handlung weiter. Wie in jedem guten Krimi kommt es daher auf die richtige Reihenfolge der Handlungen an. Aus dem spannenden Stoff wurde dank mäßigen Parsers und recht schwieriger Rätsel eine gedämpfte Hatz. Die an manchen Stellen eingeblendeten (EGA)-Bilder sind so grob und farblos, daß man fast auf sie verzichten möchte. Der *Schattenhund* bietet gutes Mittelmaß und Profis vielleicht eine Herausforderung. ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Parser/Steuerung	6
Handlung	2
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

DIE RALF GLAU EDITION

System: Atari ST (Farbe und Monochrom), **empf. VK-Preis:** DM 99,95, **Hersteller:** United Software, 4835 Rietberg, **Muster von:** Hersteller.

Strategen mit Vorliebe für Wirtschaftsfragen dürfen sich freuen: Drei deutsche Klassiker sind zum Preis von einem neu aufgelegt worden. UNITED SOFTWARE spendiert jetzt auch ATARI-Besitzern den nostalgischen Rückblick. HANSE, YUPPI und VERMEER erscheinen unter dem Namen ihres Schöpfers. DIE RALF GLAU EDITION bietet Wirtschaftssimulationen aus drei Epochen.

Als Lübecker Salzhändler müßt Ihr in Hanse bis zum Bürgermeister aufsteigen. Vom 14. zum späten 20. Jahrhundert geht der Sprung in's Yuppi(e)-Gerangel. Öl, Geld, Macht, was will man mehr? Eine spannende Handlung vielleicht. Die findet sich zum Glück bei Vermeer, dem Juwel dieser Sammlung. Als frischgebackenber Erbe eines Plantagenimperiums müßt Ihr Euch nicht nur geschäftskundig zeigen, sondern auch weltweit auf Auktionen präsent sein. Kunstfälscher Vico Vermeer hat nämlich die Euch zugedachte Gemäldesammlung entwendet. Werk um Meisterwerk (schön digitalisiert) müßt Ihr nun zurückgewinnen. Gut eingefangen wurde das Flair der spätkaiserlichen Jahre (um 1910).

Die bis auf die Titel einfachen Grafiken ähneln jener der Amiga-Versionen: Zweckmäßig, doch nicht mehr ganz auf heutigem Stand. Den Spielen sind klare Anleitungen und eine durchdachte Steuerung gemeinsam. Anschauen! ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik H/V/Y	6/7/7
Anleitung	9/9/9
Spielaufbau	6/8/6
Motivation	6/8/6
Preis/Leistung	7

»BRAUCHBAR«

THE FINAL BATTLE

System: PC (640 KByte, CGA/EGA), **empf. VK-Preis:** ca. DM 90, **Hersteller:** PSS/Mirrorsoft, London, England, **Muster von:** Hersteller.

Showdown im Spukschloß: Zauberer Suzar hält Euch gefangen. Konnte er nicht verwinden, daß Ihr ihm das legendäre Schwert mit Schild abgeluchst habt? War *Legend of the Sword* noch ein recht spannendes Adventure mit Action-Einschlag, fiel PSS zur FINAL BATTLE nichts Rechtes mehr ein. So muß man mittels pixelgenauer Mausklicke oder Tastendrücke einen (zumeist) unsichtbaren Helden durch 3-D-Räume leiten. Im schräg von oben gesehenen Schloß des Bösewichts gilt es, drei Freunde zu befreien, sechs Kristalle zu finden und mit ihrer Hilfe und etliche Magentabletten später Bösewicht Suzar zu besiegen.

War schon die ST-Version ohne kannenweise Kaffee kaum genießbar, schläft der Spielwitz auf dem PC vollends ein. Die groben CGA-und EGA-Grafiken sind ebenso unzeitgemäß wie der lückenhaft übersetzte Bildschirmtext. Das Drama entfaltet sich vor einer majestätisch schweigenden Kulisse. Da hilft es wenig, daß Disketten beider Formate in der Packung liegen. Übrigens: Die verschlüsselten Hinweise im Handbüchlein sind Englisch. Besorgt Euch lieber den Vorgänger! ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik . CGA/EGA	5/6
Steuerung	6
Story	8
Atmosphäre	5/6
Preis/Leistung	5/6

»DÜRFTIG«

GODS

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Bitmap Brothers, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Göttliche Monsterhatz auf dem ST – die BITMAP BROTHERS machens möglich. Der Held des Ganzen muß eine von Göttern erbaute Stadt durchforsten, um die Unsterblichkeit zu erlangen. Die Stadt ist in vier Bereiche unterteilt, von denen jeder noch mit drei Unterabschnitten aufzuwarten weiß. Selbstverständlich stellen sich dem Helden bei dieser Aufgabe jede Menge Monster und so weiter in den Weg. Letzterer ist übrigens nicht ganz so einfach zu finden, woraus sich schließen läßt, daß auch eine gewisse Adventurekomponente mit im Spiel ist. Immer wieder gibt es Schlüssel zu finden, sind Gegenstände einzusammeln und Geheimtüren zu finden. Ist ein Level geschafft, kommt mitunter ein fliegender Händler des Weges, um ein paar nützliche Dinge wie Extraenergie, Waffen oder ähnliches feilzubieten. Die Kaufkraft des Helden hängt dann von der Geschwindigkeit ab, mit der er durch die Levels gelangt ist, und wieviel Schaden er dabei erlitten hat.

Die Grafik, wie auch das Scrolling sind erstklassig, und auch der Sound braucht sich nicht zu verstecken. Gesteuert wird das Ganze mit dem Stick, was absolut unproblematisch ist. Man könnte dem Game vorwerfen, daß die Idee nicht ganz neu ist; das stimmt irgendwie auch, aber eine so gut gelungene Wiederbelebung darf man als Hobby-Conan einfach nicht an sich vorbeigehen lassen. Fazit: auch den Atari-Usern kann man GODS empfehlen. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielverlauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

BRAINBLASTERS

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Ubi Soft, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Memory-Check ist angesagt. Atari-User, die ihren Hauptspeicher (ey, Hirn, ey) auf seine Funktionstüchtigkeit hin überprüfen wollen, liegen mit BRAINBLASTERS goldrichtig.

Die Konvertierung vom Amiga ist so gut gelungen, daß absolut kein Unterschied zwischen den verschiedenen Systemen festzustellen war. Sound und Grafik verdienen also das Prädikat „sehr gut". Bei der Atari-Version ist sogar noch eine kleine Besonderheit eingebaut: wenn ein Level geschafft ist, bekommt man ein „You got it guy" zu hören. Sprachausgabe ist immer noch recht selten auf dem Atari.

Zur Story: Um an der letzten Prüfung der Zauberer teilnehmen zu können, muß man seine Qualifikation unter Beweis stellen. Dies geschieht in Form einer Art Memory. Man bekommt maximal eine Minute lang ein Bild gezeigt, das man sich genau einprägen muß. Danach muß dieses Bild wieder auf einem Raster nachgestellt werden. Hierzu grapscht sich der Zauberer die Steine, die vom Himmel fallen, bringt sie zum Raster und setzt sie an die richtige Stelle. Klar, daß es von Bild zu Bild schwieriger wird. Das Ganze läßt sich übrigens auch zu zweit oder dritt spielen.

Technisch gut gemachte Herausforderung für das Gedächtnis, dazu nicht übermäßig teuer – auch für den Atari empfehlenswert. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Anleitung	9
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

GO

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Oxford Softworks, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Viel kann ich zu der Konvertierung nicht sagen. Nur soviel, daß die Grafik eigentlich ganz gut ist (für ein Brettspiel). Sound, Scrolling und so weiter entfallen bei dieser Art von Spielen ja bekanntlich. Das wäre auch schon fast alles, was es zu sagen gibt, wenn, ja wenn da nicht noch ein paar fiese Details wären, die einfach nicht unerwähnt bleiben dürfen. So fragt das Programm am Anfang ab, in welcher Sprache man zu spielen gedenkt. Deutsch natürlich, und die Kredits werden dann auch in deutscher Sprache auf den Schirm gebracht. Aber bei der Vorstellung des Gegners, mit dem man es zu tun hat, steht plötzlich wieder alles in Englisch auf dem Schirm. O.K., damit könnte man leben, völlig unakzeptabel hingegen ist die Tatsache, daß wenn man mit der Maus auf die Menüleiste klickt, um zum Beispiel die Spielbrettgröße zu verändern, das Programm einfach gar nichts mehr macht. Dann bleibt einem nur noch der „Königsgriff" (Control, Alternate und Delete) übrig, um neu zu starten. Diese konsequente Dienstverweigerung blieb aber, zumindest bei der uns vorliegenden Testversion, nicht nur auf die Menüleiste beschränkt. Nach ein paar Zügen streikte das Programm auch im normalen Spielbetrieb, das heißt, auch wenn man die Finger von der Menüleiste ließ stürzte es einfach ab. Hoffentlich war die uns vorliegende Version nur ein Einzelfall – ansonsten kann ich nur sagen: Finger weg. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	9
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung wenn's läuft	9

»PRIMA«

ELVIRA

System: Commodore 64, **empf. VK-Preis:** ca. 60 Mark (Disc, of course), **Hersteller:** Flair Software, Newcastle-upon-Tyne, England, **Muster von:** Flair Software, England.

Nun, hier folgt nun der dritte Teil der Konvis eines *Horrorsoft*-Abenteuers, das meiner Ansicht nach den Programmierideen eines *Mike Woodroffe* in keinster Weise gerecht wird.

Bei ELVIRA tritt das Action-Element so stark hervor, daß man als 'gewöhnlicher' Abenteuerspieler (viel Ruhe, Überlegung. . .) den Haß bekommt. Gut, manche mögen dies vielleicht. Dies könnte auch der Grund sein, daß in Kürze eine **Action-Version von ELVIRA** auf den Markt kommt.

ELVIRAs Story ist bekannt. Ihr Buch der 'Sprüche' ist geklaut worden. Der junge Held bekommt den Auftrag, das Teil wieder zurückzubringen. Eine aufwendige Story mit ansprechender Atmosphäre (weil gute Grafiken) reicht aber leider nicht aus (klingt etwas paradox, was ?), für ein 'brauchbares' Adventure der 'klassischen' Art. Wem nützt schon ein Lösungsweg, wenn er des Schlachtens nicht mächtig ist? Nun: Von der Produktion her – gute Qualität; bis auf die umständliche Stick-Steuerung. Ein Spiel für Fans ... ■ *Manfred Kleimann*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Steuerung	6
Handlung	9
Atmosphäre	6
Preis/Leistung	7

»BRAUCHBAR«

Wial Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
LIEGNITZERSTR. 13
8038 GRÖBENZELL
Telefon 0 81 42 / 82 73
0 81 42 / 5 39 12 und 0 81 42 / 82 74

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT. *	79,90
ATOMINO	38,90
BACK TO THE FUTURE 3	38,90
BÖRSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	38,90
CHALLENGERS COMPILATION	54,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CLUEDO MASTER DETECTIVE	37,90
COIN UP HITS 2	49,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DICK TRACY DT.	38,90
DRAGON STRIKE	59,90
ELVIRA DT.	54,90
EMLYN HUGHES ARCADE *	37,90
EPYX SPORTING GOLD	45,90
EXTERMINATOR	37,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	39,90
FULL BLAST COMPILATION	54,90
GREMLINS 2	37,90
GUNSHIP DT.	47,90
HUNT FOR RED OCTOBER DT.	37,90
HOLLYWOOD COLLECTION DT.	54,90
INVEST DT.	38,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
KIND OF MAGIC 3 DT.	44,90
LAST NINJA 3 DT.	37,90
LETTRIX DT.	36,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	38,90
MANCHESTER UNITED DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MICKEY - VERRÜCKTER ZOO DT.	41,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
N.A.R.C. DT.	37,90
NAVY SEALS CARTRIDGE	49,90
NIGHTBREED ACTION DT.	38,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
PICK N PILE	38,90
PIRATES DT.	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POWER UP COMPILATION	49,90
PREDATOR 2	39,90
PREMIER COLLECTION	54,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER	49,90
PUZZNIK DT.	37,90
RALF GLAU EDITION DT.	64,90
REEDEREI DT.	37,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	47,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90
SECRET OF SILVERBLADES	59,90
SHADOW DANCER DT. *	38,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SKI OR DIE DT.	38,90
SKULL AND CROSSBONES	38,90
SPIDERMAN DT.	37,90
STAR CONTROL	45,90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT.	39,90
SUPREMACY *	59,90
SWIV	37,90
SYSTEM 3 PACK	54,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES DT.	44,90
TESTDRIVE 2	45,90
TESTDRIVE 2 MUSCLE CARS	25,90
TESTDRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	25,90
TIE BREAK DT.	37,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURN AND BURN *	37,90
TURRICANE 2 DT.	37,90
TWINWORLD DT.	38,90
ULTIMA 6	69,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37,90
VIZ	38,90
WARLOCK THE AVENGER	37,90
WELLTRIS DT.	38,90
WINNING TEAM COMPILATION	49,90
WORLD CHAMP. BOXING	37,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

BARTS TALE 2	27,90
BATMAN THE MOVIE	17,90
BATTLECHESS	29,90
CAVEMAN UGHLYMPICS	27,90
CHUCK YEAGERS	19,90
EPYX ACTION	17,90
F14 TOMCAT	17,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
FIGHTER BOMBER	17,90
HOSTAGES	13,90
LAST NINJA 2	17,90
NEUROMANCER	14,90
PITSTOP 2	13,90
SKATE OR DIE	19,90
SOKOBAN	17,90
STARFLIGHT DT.	24,90
STRIKE FLEET	24,90
SUB BATTLE SIMULATOR	17,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PC/IBM

3 D CONSTRUCTION KIT DT. *	139,90
AIRCRAFT DESIGNER FS 4.0	75,90
AIRLINE TRANSPORT PILOT	85,90
ANDRETTI *	69,90
BANDIT KINGS DT.	89,90
BANE OF COSMIC FORGE	89,90
BATTLE COMMAND DT.	79,90
BIG BUSINESS DT.	59,90
BLUE MAX	79,90
BROKER KING KOMPL. DT.	69,90
BUCK ROGERS KOMPL. DT	89,90
BUNDESLIGA MANAGER EGA VGA DT.	65,90
CARDINAL OF THE KREMLIN	39,90
CHAMPIONS OF RAJ	65,90
CITADELL OF CHAOS *	65,90
COMMAND H.Q.	75,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	69,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DRACHEN VON LAAS DT.	65,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
ELVIRA KOMPL. DT.	89,90
ELVIRA LÖSUNG	13,90
EUROPEAN SUPERLEAGUE	59,90
EYE OF THE BEHOLDER	72,90
EYE OF THE BEHOLDER LÖSUNG	19,90
F16 FALCON MK 3 DT. *	85,90
F29 RETALIATOR DT.	79,90
GALLEONS OF GLORY	75,90
GHENGIS KHAN DT.	89,90
GOLDEN AXE	69,90
GREAT COURT 2 DT. *	69,90
GUNSHIP 2000 DT. *	85,90
HEART OF CHINA *	85,90
HORROR ZOMBIES DT.	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
INVEST DT.	69,90
JET FIGHTER 2	85,90
JOE MONTANAS FOOTBALL DT.	75,90
KEYS OF MARAMON	75,90
KINGS QUEST 5 VGA	89,90
KNIGHTS OF THE SKY DT.	89,90
LARRY TRIPLE PACK ENGL.	99,90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.	85,90
LEMMINGS DT.	75,90
LEXICROSS DT. *	69,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LIFE AND DEATH 2	69,90
LINKS NUR VGA	79,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39,90
MAGIC CANDLE	75,90
MEDAVIAL LORDS	69,90
MEGA FORTRESS *	79,90
MEGATRAVELLER DT.	79,90
MOONBASE	95,90
MUDS DT.	72,90
PC GLOBE 4.0 DT.	119,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
PICK N PILE DT.	65,90
PRO SPORTS CHALLENGE COMPIL.	72,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RED BARON VGA	89,90
REVELATION	59,90
RISE OF THE DRAGON VGA	84,90
SEARCH FOR THE KING	74,90
SCENERY NO. 12 FLIGHT SIM.	39,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE *	85,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 4 VGA	89,90
SPEEDBALL	29,90
SPELLCASTING 101	69,90
SPIRIT OF EXCALIBUR *	85,90
STELLAR 7	65,90
SUPREMACY	79,90
TESTDRIVE 3	69,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
TRACON 2	99,90
ULTIMA 6	72,90
VAXINE	59,90
WARLORDS	65,90
WHALES	69,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER DATA DISK VGA	39,90
WING COMMANDER MISSION 2	39,90
YEAGER AIR COMBAT *	75,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90

SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR

AD LIB KARTE MIT COMPOSER	269,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	229,90
SOUNDBLASTER VERS. 1.5 DT.	329,90
MIDI BOX SOUNDBLASTER	99,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	899,90
NEO DIGI JOYSTICK ADAPTER DT.	59,90
WINDOWS 3.0 INCL. MAUS	235,90
INFRAROTMAUS Z NIX	149,90
GEO WORKS DT.	295,90

ATARI/AMIGA

3D KONSTRUCTION KIT DT. *		129,90
A10 TANK KILLER 1 MB	84,90	84,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR		69,90
AIRBUS 320 DT. *		72,90
ANTARES DT.		69,90
ARMOUR GEDDON DT.		59,90
BACK TO THE FUTURE 3	59,90	59,90
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB		89,90
BANDIT KINGS DT.		89,90
BARDS TALE 3 DT.		65,90
BIG BUSINESS DT. *	54,90	54,90
BILLARD 3D *	65,90	65,90
BLUE MAX 1 MB		72,90
BRAT	59,90	59,90
BUCK ROGERS 1 MB		72,90
BUCK ROGERS KOMPL. DT. 1 MB		85,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90	54,90
CADAVER DT.	65,90	65,90
CENTURION DEF. OF ROME DT.		59,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.	69,90	69,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	59,90	59,90
CHUCK ROCK	59,90	59,90
CHUCK YEAGERS 2 DT.	65,90	65,90
CRUISE FOR A CORPS DT. *	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB	69,90	69,90
CYBERCON 3 *		59,90
DAS BOOT 1 MB		69,90
DRACHEN VON LAAS DT.		65,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
EDITION VOL. 1 COMPIL.		69,90
ELVIRA DT. 1 MB	65,90	65,90
ELVIRA LÖSUNG DT.		13,90
EUREPEAN SUPERLEAGUE DT.	59,90	59,90
EYE OF THE BEHOLDER 1MB		69,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. *	75,90	75,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	67,00	72,00
F-16 MISSION DISK VOL. 1 DT.	54,90	54,90
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
FLAMES OF FREEDOM DT. *	75,90	75,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	75,90	75,90
GAUNTLET 3 DT. *		59,90
GHENGIS KHAN DT.		89,90
GODS DT.	65,90	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HEART OF THE DRAGON *		A.A.
HERO QUEST BRETTSPIELUMS. DT.		59,90
HILL STREET BLUES DT.		59,90
HYDRA DT.		59,90
IMPERIUM DT.	59,90	59,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.		59,90
INVEST DT.	65,90	65,90
JAHANGIR KHAN SQUASH	59,90	59,90
IT CAME FROM DESERT 1MB DT.		74,90
JONATHAN DT. *		79,90
KENGI DT.		59,90
KICK OFF 2 DT.	59,90	59,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT.	39,90	39,90
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	25,90	25,90
KILLING CLOUD	59,90	59,90
KINGS QUEST 5 * 1 MB		85,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.		65,90
LEMMINGS DT.	59,90	59,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	59,90	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MANIAC MANSION DT.	69,90	69,90
MEGA TRAVELLER DT.		65,90
MERCHANT COLONY DT.		69,90
METAL MASTERS	59,90	59,90
MICKEY - VERRÜCKTER ZOO		65,90
MIG 29 DT.	89,90	89,90
MOONSHINE RACER DT.	59,90	59,90
M.U.D.S. DT.	65,90	65,90
N A M DT.	74,90	74,90
ON THE ROAD KOMPL. DT.	69,90	69,90
PANZA KICK BOXING DT.	69,90	69,90
PGA TOUR GOLF DT.		59,90
PIRATES DT.	65,90	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
POLICE QUEST 2 1MB		89,90
POOL OF RADIANCE DT.	59,90	59,90
POWERMONGER DT.	65,90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90	39,90
PREDATOR 2	65,90	65,90
PRO SPORTS CHALLENGE COMP		72,90
PROJECT PROMETHEUS DT.		65,90
PYRAMAX *	54,90	54,90
QUEST FOR GLORY 2		85,90
RALF GLAU EDITION DT.	74,90	74,90
RAILROAD TYCOON DT.	75,90	75,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	69,90	69,90
REVELATION	49,90	49,90
SEARCH FOR THE KING DT.		79,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SHADOW DANCER *		59,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SKI OR DIE DT.		65,90
SKULL AND CROSSBONES	65,90	65,90
SPEEDBALL 2	65,90	65,90
STELLAR 7 1 MB		59,90
SUPERCARS 2		59,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	59,90	59,90
SWIV SILKWORM 2	59,90	59,90
TEAM YANKEE DT.	69,90	69,90
TESTDRIVE 2	65,90	65,90
SCENERY DISKS JE	35,90	35,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
TOOKI DT. *	65,90	65,90
TRANSWORLD DT.	65,90	65,90
TURN AND BURN *	49,90	49,90

Lösungshilfen zu SIERRA und LUCAS FILM ADVENTURES je 14,90

ATARI/AMIGA

TURRICANE 2 DT.	54,90	54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.		74,90
VIZ	49,90	49,90
VROOM *	65,90	65,90
WARLORDS		65,90
WINGS DT. 1 MB		74,90
WINNING TEAM COMPIL. DT.	74,90	74,90
WOLFPACK DT. 1 MB		74,90
WONDERLAND 1 MB	74,90	74,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90	64,90

PREISHITS 16 BIT

	ATARI	AMIGA
AFTERBURNER		24,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90	24,90
AXELS MAGIC HAMMER		24,90
BARTS TALE 2		29,90
BATMAN THE CRUSADER		24,90
BLASTEROIDS		24,90
BLAZING THUNDER		24,90
BUDOKHAN		29,90
CARRIER COMMAND		29,90
CONFLICT		17,90
CONTINENTAL CIRCUS		24,90
CRAZY CARS		29,90
DAILY DOUBLE HORSE RACING		29,90
DATASTORM		24,90
DEFENDER OF THE CROWN		29,90
DOUBLE DRAGON		24,90
DRAGON SPIRIT		29,90
FANTASY WORLD DIZZY		19,90
FERRARI FORM. 1		24,90
FLOOD		29,90
GAUNTLET 2		24,90
GEMINI WING		24,90
GRAND PRIX CIRCUIT		29,90
GRAND SLAM TENNIS		29,90
HARD DRIVIN		29,90
HOSTAGES		24,90
IMPOSSIBLE MISSION 2		24,90
INTERCEPTOR		29,90
LAST NINJA 2		24,90
LOMBARD RAC RALLEY	24,90	
MIG 29 CODEMASTERS		24,90
MICROPROSE SOCCER		24,90
MOONWALKER		24,90
NEUROMANCER 1 MB		19,90
NORTH & SOUTH		29,90
POWERDRIFT	24,90	
PROJECTILE		29,90
QUARTZ		19,90
QUATTRO ARCADE COMP.		37,90
QUATTRO SPORTS COMP.		37,90
ROCK N ROLL		24,90
ROCKSTAR		17,90
R-TYPE		24,90
RVF HONDA		29,90
SHERMAN M4		29,90
SIDEWINDER 2		17,90
SILKWORM		24,90
SIM CITY DT. KURZANL.		39,90
SPEEDBALL		29,90
SPHERICAL		24,90
STARFLIGHT		29,90
SUPER GRAND PRIX		24,90
SUPER HANG ON		24,90
THUNDERBLADE		24,90
TOOBIN		29,90
TREASURE ISLAND DIZZY		17,90
WORLD CLASS LEADERBOARD		28,90
XENON		24,90
WIZBALL	24,90	24,90
ZORK III		29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

2MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA TRACKBALL	119,90
AMIGA ACTION REPLAY 2	189,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	209,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 3,5"	169,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INLC. PAD	59,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	84,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
MOUSE SET	19,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	89,90
SYNCRO EXPRESS 2	99,00
X POWER CARTRIDGE DT.	225,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

AMIGA Zubehör & Hardwareliste anfordern!

LEERDISKETTEN

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

PREISE AB 250 STCK. ERFRAGEN !

Irrtum vorbehalten

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM5,50

Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 10 Versand

RAILROAD TYCOON

System: Amiga (1 MB), **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Microprose, **Muster von:** Wial, 8038 Gröbenzell.

Es wurde auch langsam Zeit, daß dieser Hit endlich auch für Amiga umgesetzt wurde. Schade nur, daß RAILROAD TYCOON aus dem Hause MICROPROSE nur denjenigen Amiga-Usern vorbehalten sein wird, die über ein Mega-Byte Speicherkapazität verfügen. Dies ist jedoch verständlich, wenn man die Komplexität dieses Games bedenkt. Besonders schön ist es, daß bei der Umsetzung auch die Anleitung und die Texte auf dem Screen ins Deutsche übersetzt wurden. Ohne genaues Studium der Anleitung wird einem der ganz große Spielspaß auch sicherlich verschlossen bleiben. Weil jedoch die Anleitung und die beiden Referenzkarten so gut gemacht sind, ist das Studium derselben keine nervige Pflichtübung, sondern bereitet selbst schon ein bißchen Vergnügen. Derartig vorbereitet kann man sich dann an die Aufgabe machen ein Eisenbahnimperium in einem der vorgegebenen Gebiete aufzubauen. Die Grafik ist bei der Umsetzung leider nicht besser geworden, für ein Strategiespiel jedoch ist sie ganz gut. Der Sound geht ebenfalls in Ordnung, besonders die Titelmelodie ist recht schmissig. (Workin' on the Railroad, Yeah) Zum Spielablauf kann ich wegen der großen Komplexität im Rahmen einer Konvertierung nicht viel sagen; nur so viel: Ächt goil, ey!

Was soll man da zusammenfassend sagen? Eisenbahnspielen aus einer ganz anderen Perspektive, schaffe, schaffe, Gleise baue – Langzeitspielspaß garantiert. ■

Dirk Fuchser

ASM-Wertung von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	12
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

LEMMINGS

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Psygnosis, **Muster von:** Wial, 8038 Gröbenzell.

LEMMINGS, der Hit aus dem Hause PSYGNOSIS wurde von vielen PC-Usern sicherlich schon sehnsüchtig erwartet. Doch was ist das? 30 DM mehr muß der PC-Besitzer ausgeben, um in den Genuß der Lemminge zu kommen. Die Gesetze von Angebot und Nachfrage schlagen mal wieder unbarmherzig zu.

Nichtsdestotrotz ist die Umsetzung recht gut gelungen, auch wenn man den Zweispielermodus vermissen muß. Dafür kann man die PC-Version wahlweise mit Stick, Maus oder Tasten bedienen. Auch in punkto Grafik muß man ein paar Abstriche machen, dennoch ist sie recht gut gelungen. Der Sound ist, zumindest bei Verwendung eines Sound-Blasters, gut. Auch die Anleitung verdient das Prädikat „spitze", sie ist zwar knapp, erklärt aber alles wesentliche und ist auch in Deutsch abgefaßt. Zum Lieferumfang gehören sowohl 3 1/2 als auch 5 1/4 Zoll Disketten.

Der Spielablauf ist identisch mit den schon veröffentlichten Amiga-, und Atari-Versionen. Nach jedem der 120 Level, den man erfolgreich abgeschlossen hat, bekommt man einem Zugangscode, damit man nicht wieder von vorne anfangen muß.

So bleibt als Hauptkritikpunkt nur der um 30 DM höhere Anschaffungspreis zu bemängeln. Die Jungs von Bomico haben sich wahrscheinlich gedacht:„Was so viele gute Kritiken bekommen hat können wir auch teurer verkaufen." Deshalb geben wir dieses Mal keinen Mega-Hit-Stern, sondern „nur" den Hit-Stern.

■ *Dirk Fuchser*

ASM-Wertung von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	11
Spielablauf	11
Motivation	12
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

EYE OF THE BEHOLDER

System: Amiga (1 MByte), **empf. VK-Preis:** ca. DM 90, **Hersteller:** SSI, Kalifornien, USA, **Muster von:** Softgold, 4044 Kaarst/ Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Eye, eye, was seh' ich? Nach Wochen des Wartens ist SSIs erstes 3-D-Rollenspiel endlich für den AMIGA fertig. 1 MByte Arbeitsspeicher und eine Maus braucht es, dann könnt Ihr in die Gewölbe unter Waterdeep hinabsteigen. Vier Helden, zwölf Level und zahllose Monster bietet der EYE OF THE BEHOLDER. Fiese Fallen und ruinöse Rätsel werden so manchen um den Schlaf bringen. Eine Festplatte hilft, Ladezeiten zu vermeiden, doch muß man die drei Disketten ohnehin nicht oft wechseln.

Schicken die Sounds noch (beabsichtigte!) Schauer über den Rücken, hat die tolle VGA-Grafik des PC hier keine Chance. 32 Farben, etwas geringere Auflösung und gröbere Animation lassen die Grafiknote gegenüber dem „Original" leicht absacken. Auch die geniale Maussteueurung hat geringfügig gelitten: Man kann das rechte Mausohr nicht mehr zur Richtungsänderung benutzen. Trotzdem ist SSIs erster Ausflug in das 3-D-Fach toll gelungen. Einsame Klasse, was die Spielfreude betrifft, ist der Beholder Anfängern und Fortgeschrittenen gleichermaßen ans Herz zu legen. Wer hier nicht zugreift, ist selbst schuld! ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Steuerung	9
Handlung	9
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

Wie? Ihr könnt kein Spanisch? Der nächste Urlaub kommt bestimmt, oder? Costa del Sol? Nun, da wären ein paar Wortfetzen schon recht angebracht. Dann also mal raus mit dem Ballergame und rein die Education-Software. Spanisch 'for Runaways', oder so, denn was könnte wohl besser kommen als so richtig fesche Holidays unter Spaniens heißer Urlaubssonne, he? Nobles Hotel, Strandnähe, Strandblick – mit Zimmermädel, Disco und Hausbar, dazu viele nette Leute, Miet-Jeep, Longdrinks, Bikini, Bräunungscreme Faktor 4, kühles Apartment, Zwischentür, Nebenapartment, (schon wieder) Bikini, Doppelbett, Kimono, (weiteres unterliegt der Zensur . . .), jaaahh, so kann Spanien sein, . . .

Das 'igenioische Ampelprinzip' – ganz schön spanisch!

FREMDSPRACHEN-TRAINER SPANISCH

System: IBM XT/AT/PS-2 und Komp. (bei mind. 256KByte und DOS 3.0) mit 5.25„-Laufwerk, Amiga (ab Version 500), **empf. VK-Preis:** je 89,95 DM, **Hersteller:** Ingenio EDV Software, Österreich, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

. . .aber auch so: Gleich am ersten Urlaubstag läuft Euch einer der Menschen über den Weg, der Euch den teuersten Urlaub – feelingmäßig – zur billigsten Pauschalreise zu degradieren vermag. Und das völlig unbewußt, denn was kann der schon dafür, daß er im vergangenen Sommer auf den Trichter gekommen war, Euch Eure Freundin ausspannen zu müssen – und das dann tat? Wenn sich dann noch die unsympathische, neugierige und geschwätzige Nachbarin aus Kleinkleckersdorf im gleichen Hotel einmietet und Ihr zu allem Unglück auch noch die 'beste' Freundin Eurer neuesten Liebschaft trefft, scheint das Szenario perfekt und Ihr wißt spätestens jetzt, daß Ihr eine Art 'Käfig voller Narren' und keine Reise gebucht habt . . .

Da Erlebnisse und Zufälle solcher Art bekanntlich von Garantieansprüchen an den Reiseveranstalter ausgeschlossen sind, sollte man vielleicht seine 'Äugen' weniger aufs nackte Fleisch, sondern vielmehr auf Spaniens Land und Leute richten. „Una visita a Madrid?" Während die Masse in den Touristik-Hochburgen der deutschen Sprache mächtig ist, wird im Landesinnern vielmehr der 'Touri' gefordert. Also nicht nur die 'Äugen', sondern ruhig mal den Mund aufmachen.

Womit ich nun endlich beim Thema angekommen bin (schwitz!). Spanisch lernen! Neben öffentlicher Bildungseinrichtungen wie Volkshochschulen (langwierig) und privaten Sprachenschulen (teuer) gibt es auch Spanisch auf Datenträgern: FREMDSPRACHENTRAINER SPANISCH aus der INGENIO-Reihe ist einer davon. Auch die spanischen Exkurse tragen eindeutig die Handschrift des österreichischen Programmierteams: Die Abstufung in drei 'Spielstufen' *(Español Elemental, Intermedio und Avanzado)*, verbunden mit dem Erlernen von Vokabular, Rechtschreibung und Grammatik innerhalb dementsprechend einfacher oder schwieriger Übungstexte.

Keine weiteren Fragen! Fotos: PC

Aufgebaut sind die Spanisch-Trainer wie alle Fremdsprachentrainer aus diesem Haus. Jede der drei Disketten beinhaltet sowohl die **(T)**rainings- als auch eine **(P)**rüfversion. Hier könnt Ihr Euch verschiedene Texte auf eigens zu editierende, grammatikalische Schwerpunkte hin vornehmen. Nachdem Ihr den Trainingsmodus im Menü für Euch genau definiert habt, sucht Ihr Euch einen netten, kleinen Text aus. Der ist nun mit den gewünschten Knackpunkten übersäht. Ihr erkennt sie an den markierten Textstellen. Eure Aufgabe ist es nun, die Markierungen richtig zu überschreiben. Jetzt kommt das 'ingenioische Ampelprinzip' zum Zuge: War Eure Eingabe korrekt, erscheint sie (sofern Farbmonitor vorhanden) in **grünen** Lettern – ja, und wenn die Eingabe **'errötet'**, wünsche ich Euch noch viel Spaß beim Üben.

Der Drucker als Lernhelfer

Habt Ihr 'ne Übersetzungshilfe zu einem der Texte nötig? Nun, auch hier weiß der Spanisch-Trainer Rat. Über die **F4**-Taste könnt Ihr Euch Satz für Satz übersetzen lassen, jedoch ausschließlich innerhalb der Bearbeitungsphasen und nur Satz für Satz. Ein zusätzliches Lernfeature bietet Euch das Zurateziehen eines Druckers, denn mit dessen Hilfe könnt Ihr Euch nebst Urtext als reine Vergleichsunterlage auch Fehler- und Lückentexte ausdrucken lassen, um diese – quasi als Hausaufgabe – dort zu bearbeiten, wo Ihr ausnahmsweise mal keinen Compi zur Verfügung habt – kann ja vorkommen, ne! Im übrigen druckt Euch das Ding eh' fast alles aus, was das Lernprogramm auf dem Screen zustandebringt, halt nur keine 'Spicker'. Sorgen- und streßfreie Holidays wünsch' ich. ■

Matthias Siegk

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv: Lernziel individuell editierbar.
Negativ: Einzelpreis pro Lernstufe sehr hoch.

Lerneffekt	**10**
Preis/Leistung	**8**

»PRIMA«

OLDIE IM JULI

Eine Lady frißt sich durch

PAC-MAN – dieser Name sagt alles und bedarf eigentlich keiner großen Erläuterung, oder? Dennoch werden wir hier nochmal über alles sprechen. Ich finde, es kann nur gut sein, wenn man wenigstens darüber geredet hat. Ja, Du, Du dahinten in der letzten Reihe! Du weißt doch bestimmt immer noch nicht, wer oder was Pac-Man ist, stimmt's? Außerdem handelt es sich beim hier vorgestellten Game nicht um Pac-Man, sondern um sein weibliches Gegenstück: MS. PAC-MAN! Und genau aus diesem kühlen Grunde sollten wir auf jeden Fall erneut darüber reden, denn Ihr wißt ja, wie das ist: Ein Mann ein Wort, eine Frau (Miss) ein Wörterbuch!

MS. PAC-MAN

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 25 Mark, **Hersteller:** Thunder Mountain, U.S.A., **Muster von:** CPS Frank Heidak, 5000 Köln 41.

Ms. PAC-MAN hat sich beim männlichen Geschlecht als brandheiße Liebe in Szene gesetzt. Nicht zu fassen: Pac-Man is in Love!!! Kein Wunder, ich glaube, keiner der Pac-Männer könnte dieser rothaarigen Flamme widerstehen. Sie läßt die langen Wimpern klimpern; sehr kokett wirkt auch die Schleife in ihrem roten Schopf. Außerdem sollen ja rothaarige Frauen ... na, das lassen wir an dieser Stelle lieber!

Auf jeden Fall macht Ms. Pac-Man im Grunde nichts anderes als ihre männlichen Kollegen, denn schließlich ist auch Pac-Frau emanzipiert! Runde um Runde werden nach altbekanntem Muster Punkte gefressen. So rast die Lady durch insgesamt sieben Level, die wiederum vier verschiedene Labyrinthe zu bieten haben. In jedem Level sind, nach gewohnter Art und Weise, außer den normalen Punkten auch vier „Sonderpunkte" plaziert. Verleibt sich die Dame diese Sonderpunkte ein, so kann sie den überaus aufdringlichen Gespenstern, die ihr ja ständig auf die Pelle rücken, ohne weiteres den Geist ausblasen.

Ansonsten steht der Guten der Sinn auch sehr nach frischem Obst. Denn zum einen haben Vitamine noch niemandem geschadet, und zum anderen bringen die frechen Früchtchen Punkte. Erdbeere, Banane, Birne, Kirsche, Orange, Apfel – ein ganzer Fruchtsalat ist hier vertreten! Je nach Level bringt das Obst bis zu 700 Punkten. Doch nicht immer hat Pretty Woman Gelegenheit, die Vitaminzufuhr wahrzunehmen, denn in diesem Game findet die Geisterstunde nicht nur zwischen 0 und 1 Uhr, sondern ständig statt. Diese Racker sind dann manchmal so lästig, daß die Lady kaum dazu kommt, die Punkte zu fressen und wie Dr. Kimble nur noch auf der Flucht ist. Immerhin sind der Pac-Frau der Leben drei vergönnt. Allerdings ist das beim regen Gespenstertreiben gar nicht so viel.

Der Hersteller THUNDER MOUNTAIN hat sogar an die Farbenblinden unter Euch gedacht. Nein, war nur Spaß, ich wollte damit nur sagen, daß Ms. Pac-Man auch monochrom spielbar ist. Außerdem sind alle Level einzeln anwählbar, und es besteht ebenfalls die Möglichkeit, mit zwei Playern zu spielen. Und nun, da ich zum Ende komme, stellt sich ein Problem: die Wertung. Deshalb verzichte ich auf die gewohnte Notenvergabe, denn ich glaube, dieses Game kann kaum noch nach den heutigen Maßstäben beurteilt werden. Aber dafür ist's eben ein „Immergrün"! ■

SANDRA ALTER

MS. PAC-MAN
THUNDER MOUNTAIN

Konsolen

Da ist er wieder. . .

. . . . , der Konsolenteil in seiner altbewährten Größe. Diesen Monat auch – wegen Mehrheitsbeschluß – zum ersten Male mit meinem Konterfei. Dafür oder dagegen, jedenfalls mußte ich mich der Mehrheit beugen, und Ihr werdet meinen Anblick in jeder ASM „ertragen" müssen,

aber lassen wir das. Nachdem das Wetter im Mai schon so bescheiden war, gab es wenigstens einige nette Erscheinungen für Mega Drive, PC Engine, NES, Master System und Lynx. So richtige Sonnenkinder waren allerdings nicht dabei. Neue Super-Famicom-Spiele gibt es zwar ebenfalls zu vermelden, doch die Masse bringt nicht gleich Klasse, will heißen, daß die meisten Games sehr enttäuschend ausfielen. Da kann man eigentlich nur hoffen, daß die nächsten besser werden.
Take care,

A-Man

Ein Traum wird wahr

MYSTIC HUNTER

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller: NCS, Japan, Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Es ist immer wieder auffällig, wie aufwendig die japanischen Software-Firmen die Backgrounds für ihre Spiele gestalten. Umfangreiche Trickfilmeinlagen, ein ellenlanger Vorspann mit inhaltsschwangeren Texten und natürlich reich bebilderte Anleitungen sollen den Spieler in den Bann des Geschehens zwingen, sollen ihn motivieren, die illusionäre Welt des Spiels als Ersatz für die Wirklichkeit zu nehmen. Schade nur, daß in unseren Breiten die Kenntnisse der japanischen Sprache so wenig verbreitet sind, denn in der Regel gehen uns so die tollen Storys verloren. Somit kann ich Euch leider nicht die schöne Geschichte erzählen, die bei HUNTER zugrundeliegt.

Magic Hunter ist eine wahres Jump-and-Run-Feuerwerk, angesiedelt im Fantasy-Bereich und angelehnt an den großen Klassiker *Ghosts 'n' Goblins*. Und obwohl es nur fünf Levels gibt, sind die Anforderungen an den Spieler immens, denn das Herstellergespann NCS/MUTSUKI & MIYAO zeigt in jedem Level ein ungeheures Maß an Kreativität, eine geradezu verschwenderische Ideenfülle, die weitgehend *nicht* von anderen Spielen gecovered wurden.

Im konkreten Design des Spiels sieht das so aus, daß z.B. die Heldin zunächst ein unterirdisches Labyrinth meistern muß, das sie an die Oberfläche führt. Sodann muß sie sich in diesem neuen Abschnitt mit feuerspeienden Dämonen und Vulkanen auseinandersetzen. Ebenfalls oberfies, und das schon im ersten Level, ist die Bohnenranke, die das Mädel emporklettern muß, um sich schließlich mit der Blüte dieser fleischfressenden Pflanze anzulegen. In den oberen Regionen des Stamms weht ein kräftiger, böiger Wind, dessen Richtung durch wehendes Laub gut zu erkennen ist, unsere Heldin aber schnell von der Ranke und damit in den Tod weht! Die Grafik ist dabei, wie in allen anderen Levels, eine wahre Augenweide, die Animation durchweg ausgezeichnet. Ob

»MYSTIC HUNTER ist ein vor Ideen sprühendes Jump-and-Run-Feuerwerk, das seinem großen Vorbild 'Ghosts 'n' Goblins' ebenbürtig ist!«

nun Wasserfälle überquert, Feuerschlunde übersprungen oder auf Seerosen gehüpft werden muß – die Fantasy-Atmosphäre ist fast perfekt und wird durch die süßlichen Melodien noch unterstützt. Und damit der Spieler aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades nicht gleich den Frust bekommt, sorgen sieben Continues und eine ständig verfügbare Extrawaffe (ein aufladbarer Energieball, der abgeschossen wird) für einen fairen Kampf. Mystic Hunter ist ein wirklich exzellentes Spiel, das nicht einfach nur ein bewährtes und erfolgreiches Konzept kopiert, sondern mit vielen eigenen Ideen ein ganz eigenständiges Produkt ist, dem der Erfolg sicher sein wird! ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

MIT EISERNER FAUST

IRON SWORD WIZARDS & WARRIORS II

System: NES, **empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller:** Acclaim, USA, **Muster von:** Schuster, 4620 Castrop-Rauxel.

Das Abenteuer geht weiter! Der tapfere Ritter Kunibert, soeben als glücklicher Sieger über den bösen Malkil in *Wizards & Warriors* gefeiert, muß schon wieder gegen seinen alten Widersacher antreten. Doch diesmal wird die Aufgabe ungleich schwieriger: Malkil kann nunmehr die Form der vier Elemente Wind, Wasser, Feuer und Erde annehmen, und Kuni muß die „Domänen", sprich Levels eines jeden Grundelements durchlaufen, um die einzelnen Teile des mächtigen, aber zersprungenen Zauberschwertes „Iron Sword" zu ergattern und zusammenzusetzen. Ist dies gelungen, darf Kuni gegen Malkil antreten - doch bis dahin ist es ein langer Weg.

Vier Levels, dies hört sich nicht besonders toll an. Doch wer die äußerst komplexen, mehrfach segmentierten Levels anspielt, bekommt eine Vorstellung vom Umfang des Spiels. IRON SWORD ist dabei ein ganz und gar typisches Jump-and-Run, das besonders das Sprungkönnen betont, da die Levels mit vielen Plattformen (mal als Steinbrocken, Eissplitter oder Wolken) in die Höhe streben, die Kuni per Sprung erklimmen muß. Auf seinem Weg knabbern andauernd Flatterviecher an seiner Energieleiste, wird er von Fröschen und Fabelwesen beschossen. Kuni sollte deshalb tunlichst jede Schatztruhe öffnen, die er findet, die vielen Diamanten und vor allem Schlüssel einsammeln, die ihm die Tore zu Unterlevels öffnen, in denen Zaubersprüche zu ergattern sind.

Im Vergleich zum Spielablauf hat sich damit nicht sonderlich viel geändert. Das witzige Bonusspiel mit Knochen und Würfelbechern mag unterhaltsam sein, die neuen Levels hätten jedoch mehr Esprit zeigen können. Richtig störend ist jedoch nur die begrenzte Reichweite und Einsatzfähigkeit des Schwertes, Grafik und Sound gehen hingegen voll in Ordnung. Iron Sword - ein Spiel für Fans. ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

●●●● Ballern ohne hinzuschauen ●●●●

VERYTEX

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Asmik, Japan, **Muster von:** Flashpoint, 5400 Koblenz.

Einen witzig anzuschauenden, kleinen, pinkfarbigen Drachen führen sie im Firmen-Schilde, die Software-Mannen von ASMIK - das verspricht Innovation. Was sich die Japaner trotz ihres knubbeligen Logos jedoch mit ihrem neuen Game VERYTEX geleistet haben, fällt unter die Rubrik „Mittelmaß aus Fernost". In diese Schublade, in der bereits Dutzende von Transistor-Radios, Zeichentrick- und Karatefilme liegen, gehört das Spiel ganz einfach deshalb hinein, weil sechs Levels an sich noch kein gutes Ballerspiel ausmachen, weil drei Extrawaffen einfach zuwenig sind und weil dümmlich hereintrudelnde Mini-Feindschiffe heutzutage einfach nicht die richtigen Gegner für einen abgebrühten Ballerfan sind.

Sieht gefährlicher aus, als er ist: Der Endgegner von Level eins.

In höchsten Höhen: Saftiges Parallaxscrolling sorgt für verwirrte Augen.

Das eingebaute Dauerfeuer mag das Joypad schonen, und die Musik sorgt unbestritten für knisternde Atmosphäre - aber was hilft das, wenn man das halbe Level durchzocken kann, ohne ein einziges Mal auf den Screen schauen zu müssen? Zwar steigt der Schwierigkeitsgrad, besonders bei den Endgegnern, ab Level zwei rapide an, doch wer sich sein Schutzschild, die Missiles und den Streuschuß beharrlich ausbaut, kommt selten in Verlegenheit. Grafisch bietet Verytex einige Höhen und Tiefen, versinkt jedoch, wie das ganze Spiel, im unsäglichen Mittelmaß. ■

Michael Suck

ASM-BEWERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	9
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	6

»DÜRFTIG«

Konsolen

VOGELJAGD

FLICKY

System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Sega of America, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

FLICKY ist ein kleiner, blauer Vogel, der die Aufgabe hat, junge Küken zu retten. Diese sind in vielzähligen Leveln verstreut. Unser kleiner Vogel muß die „Dinger" aufsammeln und anschließend zum Ausgang befördern. Umherstreunende Katzen und später auch Eidechsen erschweren die Aufgabe, können aber mit umherliegenden Gegenständen abgeschossen werden.

In jedem Level, mit Ausnahme der ersten beiden, sind acht Gelblinge aufzusammeln. In regelmäßig auftauchenden Bonusleveln muß der Spieler die von Katzen in die Luft katapultierten Küken mit Hilfe eines Fangnetzes auffangen.

Technisch gesehen wird Flicky dem Mega Drive natürlich in keinster Weise gerecht, denn sowohl Grafik als auch Sound sind als schlicht zu bezeichnen, doch weiß das Programm einige Zeit zu motivieren. Vor allem für Kinder ist Flikky ein spannendes und spaßiges Spielchen. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	5
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

Schachmatt

ULTIMATE CHESS CHALLENGE

System: Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Atari, **Muster von:** Atari Computer, Deutschland, 6096 Raunheim.

Nach dem Game Boy bekommt nun auch das Atari Lynx ein Schachspiel verpaßt. ULTIMATE CHESS CHALLENGE stammt von *Fidelity*, und das möchte was heißen, hat sich dieses Label doch schon mit anderen Games dieser Art einen Namen gemacht.

Zwei unterschiedliche Darstellungsmodi - zwei- und dreidimensional nämlich - können gewählt werden, wobei der letztere etwas unübersichtlich und dessen Benutzung nicht zu empfehlen ist. Zehn Spielstärken können dem Computer zugeteilt werden, wobei er sich auf den höheren Stufen als spielstark erwies und mir die kalte Schulter zeigte.

Leider widerfährt diesem Königsspiel dasselbe Problem wie dem des Game Boys: Die Übersicht fehlt! Mich kann Ultimate Chess Challenge schon allein deswegen nicht reizen, obwohl es zweifellos ein gutes Programm ist. Entscheidet selbst! ■ *Hans-Joachim Amann*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	4
Anleitung	in Arbeit
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»PRIMA«

K.o.-SCHLAG

HEAVYWEIGHT CHAMP

System: Sega Master System: **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises LTD., **Muster von:** Virgin Games, 2000 Hamburg 26.

Wer schon immer einmal in den Ring steigen wollte, der kann dies nun beruhigt tun, ohne auch nur ein einziges Härchen gekrümmt zu bekommen. Alles, was er besitzen muß, ist Segas Master System und 20 lockere Heiermänner. Dann nämlich darf bei HEAVYWEIGHT CHAMP kräftig auf die Nase des Gegners gehalten werden.

Der Boxring wird von der Seite gezeigt, die Kontrahenten ebenfalls. Was mich sehr enttäuschte ist, daß die Männeken beim Laufen ruckeln und sehr schwach animiert sind. Geboxt bzw. gesiegt wird nach den üblichen Regeln: entweder durch K.o., technisches K.o. oder einfach durch Punktewertung.

Klar, Boxen bietet an sich nicht viel Abwechslung, doch kann es bei entsprechender technischer Ausführung 'ne Menge Spaß machen. Dies ist hier leider nicht der Fall! ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG VON 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik/Animation	6
Sound	4
Realitätsnähe	8
Motivation	6
Preis/Leistung	4

»DÜRFTIG«

Tel.: 089-4 48 93 89

GAMEBOY

Gamelight	29,00
Magnifier	29,00
Amplifier	29,00
Lightboy	59,00
Gürteltasche	23,00
Koffer	29,00
Protector	39,00
Batman	59,00
Bubble Bobble	59,00
Castlevania	69,00
Chase HQ	59,00
Choplifter II	69,00
Double Dragon	65,00
Duck Tales	69,00
Final Fantasy	79,00
Ghostbusters	69,00
Gremlins II	65,00
Hatris	65,00
Klax	49,00
Lucky Monkey	69,00
Mickey Mouse II	69,00
Ninja Advent.	59,00
Ninja Turtles	59,00
Nobunagas	79,00
Parodius	65,00
Ponkotsu Tank	65,00
Probotector	69,00
R-Type	69,00
Soccer	69,00
Solomons Club	65,00
Sumo Fighter	69,00
Torpedo Range	69,00
Zeoth	65,00

SEGA MEGA

Joystick	49,00
Aeroblaster	99,00
Alien Storn	99,00
Arrowflash	49,00
Atomic Robokid	79,00
Axis	49,00
Batman	99,00
Bonanza Brother	99,00
Dangerous Seed	79,00
Devil Crush	99,00
Dick Tracy	79,00
Dynamite Duke	69,00
Elemental Master	79,00
E-Swat	49,00
Fatman	49,00
Gaiares	99,00
Ghostbusters	49,00
Gynoug	89,00
Hard Driving	69,00
Hellfire	49,00
Ka-Ge-Ki	79,00
Klax	59,00
Magical Hat	69,00
Mickey Mouse	69,00
Monsterlair	59,00
Ringside Angel	79,00
Shadow Dancer	69,00
Strider	69,00
Tiger Heli	99,00
Verytex	99,00
Volleyball	79,00
Wardener	99,00
Zero Wing	99,00

GAME GEAR

Columns	49,00
Fantasy Zone	69,00
G-Loc	59,00
Golf	69,00
Mappy	59,00
Mickey Mouse	69,00
Skweek	69,00
The GG Shinobi	69,00
The Wall of Berlin	69,00
Wonderboy	49,00

weitere Spiele lieferbar

PC ENGINE

1942	89,00
Bonze Advent.	89,00
Final Match Tennis	89,00
Mr. Heli	59,00
Populous (CD)	99,00
R-Type	59,00
Violent Soldiers	69,00

weitere Spiele lieferbar

SUPER FAMICOM

Actraizer	129,00
Augusta Golf	139,00
Baseball	139,00
Big Run	109,00
Final Fight	139,00
Populous	89,00
Ultraman	109,00

weitere Spiele lieferbar

AMIGA

Armour Geddon	59,00
Bandit Kings	89,00
Brat	59,00
Buck Rogers dt.	89,00
Chuck Rock	59,00
Eye of Beholder	75,00
Gods	65,00
Hillstreet Blues	69,00
Monkey Island dt.	75,00
Railroad Tycoon	85,00
Sim City + Populous	75,00
Skull & Crossbones	69,00
Stellar 7	59,00
SWIV	59,00
Turrican II	59,00
Wonderland	89,00

MS-DOS

A.T.P.	89,00
Bandit Kings	89,00
Elite Plus	89,00
Eye of the Beholder	75,00
F 29 Retaliator	75,00
Great Courts 2	69,00
Jetfighter II	89,00
Lemmings	85,00
Monkey Island VGA	89,00
Secret Missions 2	39,00
Sim Earth dt.	99,00
Space Quest 4	89,00

Versand per Nachnahme (auch Ausland)

ECS Vertriebs GmbH

...ist megastark!

ECS Vertriebs GmbH

Ladenverkauf und Versand in:

8000 München 80 · Rosenheimer Str. 92a
Tel.: 089-4 48 93 89
Fax.: 089-48 37 57

6000 Frankfurt 1 · Taunusstr. 52-60
Tel.: 069-23 76 37

7000 Stuttgart · König-Karl-Str. 69
Tel.: 07 11-55 66 01

2800 Bremen 1 · Birkenstr. 44 / Hillmannpl.
Tel.: 04 21-30 23 45

6595 Mainz / Gustavsburg · Darmstädter-Landstr. 83
Tel.: 0 61 34-5 33 99

2000 Hamburg 54 · Kieler Str. 421
Tel.: 040-54 30 10

1000 Berlin 44 · Emserstr. 33
Tel.: 030-6 25 30 30

4700 Hamm 1 · Wilhelmstr. 25
Tel.: 0 23 81-2 60 34

8260 Mühldorf · Ledererstr. 7
Tel.: 0 86 31-1 59 12

A—6020 Innsbruck · Andechsstr. 85
Tel.: 05 12-49 26 26

A—1140 Wien · Hütteldorferstr. 122
Tel.: 02 22-9 82 14 40

Händleranfragen erwünscht!

Gnadenlos GmbH - der Videospiele - Versand der Superlative

Tel.: 0161 - 2830778

NEO GEO

Grundgerät	799,90
Joystick	99,90
Bowling	229,90
Golf Player	199,90
Joy Joy Kid	299,90
Magigian Lord	229,90
Nam 1975	229,90
Riding Hero	229,90

GAMEBOY

Ishido	27,90
Penguin Boy	27,90
Ping Pong	45,90
Batman	49,90
Battle Bull	55,90
Beach Volley	54,90
Beetlejuice	53,90
Bubble Bobble	54,90
Castlevania	52,90
Chase HQ	49,90
Chessmaster	45,90
CosmoTank	49,90
Double Dragon	53,90
Dr. Mario	45,90
Duck Tales	55,90
Pinball	35,90
Soccer	55,90
Final Reverse	45,90
Ghostbusters	52,90
Go Go Tank	45,90
Gremlins II	52,90
Hatris	53,90
Klax	39,90
Kwirk	44,90
Loopz	49,90
Mario Land	44,90
Mickey Mouse II	52,90
Motocross	52,90
NBA All Stars	53,90
Ninja Advent.	49,90
Ninja Turtles	54,90
Nobunagas	75,90
Parodius	56,90
Pipe Dream	45,90
Pitman	33,90
Quarth	55,90
R - Type	54,90
Red October	55,90
Robocop	54,90
Solomons Club	55,90
Sumo Fighter	49,90
Ultima	65,90
Volleyfire	35,90
WWF Stars	55,90

SEGA MEGA

Altered Beast	33,90
Aeroblaster	79,90
Arrowflash	39,90
Bonanza Brother	69,90
Crackdown	59,90
Dangerous Seed	59,90
Dick Tracy	59,90
Dynamite Duke	49,90
E - Swat	39,90
Gaiares	89,90
Ghostbusters	29,90
Gynoug	79,90
Hard Driving	59,90
Hellfire	39,90
Insector X	39,90
Ka - Ge - Ki	79,90
Ken North	49,90
Klax	39,90
Magical Hat	55,90
Mickey Mouse	55,90
Monsterlair	45,90
Phelios	49,90
Shadow Dancer	55,90
Strider	55,90
Tiger Heli	89,90
Verytex	89,90
Zero Wings	79,90
Ringside Angels	59,90
Axis	29,90
Fatman	29,90
Granada	39,90
Moonwalker	55,90
Elemental Master	69,90
Whip Rush	39,90
Kageki	69,90
Batman	89,90
Atomic Robokid	69,90
PGA Golf	79,90
James Pond	79,90
D J Boy	39,90

PC ENGINE

1945 - 2	69,90
Bonze Advent.	69,90
Populous (CD)	89,90
Download II CD	89,90
Dragon's Curse	99,90
Mr. Heli	49,90
Final Match	79,90
R - Type	49,90
TV Sports	66,90
Violent Soldiers	49,90
Y's III CD	99,90

SUPER FAMICOM

Grunderät mSpiel	579,00
mit 2 Spielen	659,00
Actraiser	89,90
Augusta Golf	129,90
Final Fight	119,90
Ultraman	99,90
Populous	75,90
Big Run	95,90

weitere Spiele lieferbar

GAME GEAR

Grundgerät	259,90
Columns	45,90
Devilish	49,90
G-Loc	49,90
Monaco GP	49,90
Pengo	45,90
Squeek	49,90
Wonderboy	49,90

N E S

Bubble Bobble	75,90

weitere Spiele lieferbar

Bitte akt.Preise erfragen

Lieferung per Nachnahme zuzügl. DM 9,50 Versand.

Ausland nur Vorkasse.

MAGER

DARIUS TWIN

System: Super Famicom, **Preis:** ca. 140 Mark, **Hersteller: Taito, Muster von:** ECS, Bremen

... schnaaarch ... ratzepüh ... DARIUS TWIN ... schnarch ... testen ... von TAITO . .. ich. Ich? Super Famicom? Oh, ah, endlich ein neues Ballerspiel für meine neue Lieblingskonsole! Wie ein Wirbelwind sitze ich vorm Gerät und mache mich an die 'Arbeit'.

Doch, o weh, schon nach zwei Minuten ist meine Freude verflogen. Die Hintergrundgrafik ... gut, teilweise ein echter Traum, das Waffensystem . . . auch gut. Jede Menge Ausbaustufen, und hübsch gemacht. Da kann man gar nichts sagen. Twin-Mode (zwei Spieler simultan) . . . auch schön, wenn's auch nicht viel nutzt. Aber jetzt, jetzt kommt's dikke. Die technische Seite ist echt derbe. Sobald mal ein paar Aliens mehr zu Besuch kommen, kaxxx das Famicom ab. Man merkt mal wieder, daß die guten Japaner bloß ihre Hardware nutzen, und es sich damit hat. Die Musik ist größtenteils Klo (an ein paar Stücke gewöhnt man sich aber nach der Zeit), und das Gameplay ist wie Laterne ganz unten. Was hat sich der Gameplay-Japaner da wohl gedacht? Ich weiß es nicht. Kreuz und quer fliegen mal riesengroße, mal winzig kleine Gegner durch die Landschaft, kommen von hinten, schießen ein paar Streuschüsse, und das Chaos ist perfekt, weil eine Staffel grüner Raumkabinenroller in Reih' und Glied quer von oben nach unten durch den Screen braust. Wem das nichts ausmacht, der bekommt ein feindbeladenes Ballerspiel mit wirklich hübschen End- und Zwischengegnern. Der Grafiker, der die normalen Gegner entwarf, hatte dabei wohl 'n nassen Hut auf... (Punktpunktpunkt). Wer die Qual hat, hat die Wahl. Ich bleib' doch lieber bei *Super Star Soldier* auf der Engine. ■

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	3
Motivation	6
Preis/Leistung	6

»DÜRFTIG«

ÜBERDIMENSIONIERT

BIGFOOT

System: NES, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Acclaim, USA, **Muster von:** Schuster-Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Groß, größer, am größten – mit BIGFOOT von ACCLAIM wird der Autowahn der Amerikaner auf die Spitze getrieben. Sogenannte Monstertrucks, ausgerüstet mit überdimensionierten Reifen in der Größe eines Schaufelradbaggers, zermalmen mit mächtigen Motoren reihenweise Autos, hyper-PS-starke Geschosse flitzen mit 300 Km/h und einer meterlangen Gummispur über den Asphalt, um nach ein paar hundert Metern das Ziel zu erreichen – mit kaputten Motoren. All dies und noch viel mehr kann bei Bigfoot nachgespielt werden, denn hier geht's sogar um die Monster-Truck-Meisterschaft! Angetreten wird gegen den Computer oder einen Mitspieler, die Disziplinen sind nur was für knochenharte Jungs. Los geht's mit dem Autocrash-Rennen über Stock und Stein, Wüste und Schlamm, Berge und Täler. Verschiedene Extrasymbole für Nachbrenner und bessere Federung können wichtige Vorteile bringen. Die zweite Disziplin befaßt sich mit dem Schlammrennen. Hierbei ist es sehr wichtig, das gewonnene Preisgeld in einen guten Motor und ein exzellentes Getriebe zu investieren, denn den Schlamm kann man nur mit kühlem Kopf überstehen. Ganz anders beim Traktorziehen: ein großer Motor ist vonnöten, soll das sperrige Ziehgut über die Ziellinie geschleift werden. Danach gibt's noch zwei Edel-Disziplinen: Das Dragster-Rennen mit Autocrash und das Meisterschaftsrennen werden entscheiden, wer aufs Siegertreppchen klettert. Grafisch ist Bigfoot ganz ordentlich, die Steuerung und Animation ausreichend. Beim ersten Anspielen ist das Game sogar ganz witzig, doch der Reiz läßt doch ziemlich schnell nach. Man muß halt Amerikaner sein, um sowas zu mögen... ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	6

»DÜRFTIG«

Kriegsvogel

WARBIRDS

System: Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Atari, **Muster von:** Atari Computer Deutschland, 6096 Raunheim.

Ein neues Spiel: WARBIRDS. Und wie der Name bereits vermuten läßt, handelt es sich hierbei um eine recht kriegerische Simulation des ersten Weltkrieges.

Sechs Missionen sollten für Abwechslung sorgen, doch was nutzt einem dies, wenn es sich immer um dieselben handelt? Die einzigen Unterschiede bestehen darin, daß zum einen mal mehr und mal weniger Flieger vorhanden und zum anderen die fliegerischen Qualitäten der Piloten unterschiedlich sind. Ansonsten läuft alles nach Schema F ab. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich vielfältig variieren, und auch das Verhalten des Vogels kann verstellt werden, doch sind der spielerischen Abwechslung arge Grenzen gesteckt, und so weicht die anfängliche Motivation recht bald gelangweiltem Gähnen.

Die Grafik ist nicht so dolle, wie man es beispielsweise von *Blue Lightning* her gewohnt ist. Okay, der Zoom-Effekt ist nicht zu verachten, doch die Landschaft ist kärglich und alle Maschinen sind rot. Da nutzten auch die dicken Wolkenbänke nichts. Insgesamt also nur ein mittelmäßiges Actiongame. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	6

»BRAUCHBAR«

GOTTES GEGNER

POPULOUS

System: Super Famicom, **empf. VK-Preis:** ca. 140 DM, **Hersteller:** Imagineer Co. LTD., Japan, **Muster von:** Hersteller.

Gute Arbeit hat das Label INFINITY bei der Umsetzung Populous' geleistet. Anstatt der üblichen Landschaft, die bei der Homecomputerversion vorhanden ist, gibt es nun insgesamt zehn verschiedene Landschaftsformen!

Am Gameplay hat sich freilich nichts geändert, alle Funktionen wurden übernommen. Man sollte lediglich Vorkenntnisse oder eine deutsche Anleitung besitzen.

Wem 140 DM für Populous als zu viel erscheinen, der sollte mal überlegen, was die Computerversion mit der Data-Disk zusammen kosten. Da kommt man auch locker über 100 DM und hat nur fünf verschiedene Landschaftsformen! Die Grafik ist mit Liebe zum Detail gezeichnet, die Soundeffekte passen zum Spiel. Technisch wird die Famicom-Hardware kaum ausgenutzt, doch bei diesem Spiel ist dies auch nicht vonnöten. Populous ist und bleibt ein klasse Spiel! ■ *Hans-Joachim Amann*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Anleitung	japanisch
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

SCHAUDERHAFT

DARIUS TWIN

System: Super Famicom, **empf. VK-Preis:** ca. 150 DM, **Hersteller:** Jaleco, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Um Gottes Willen, da hat JALECO ja wieder ein schauderhaftes Game geschaffen. JALECO RALLY BIG RUN ähnelt auf dem ersten Blick sehr dem schon vor längerer Zeit erschienenen *Victory Run* für die PC Engine, doch war dieses Spiel um Längen besser. Der Spieler nimmt in einem Porsche Platz und startet als Paris-Dakar-Rallye-Teilnehmer. Die Route führt allerdings nur von Nord- nach Westafrika und ist in neun Teilabschnitte gegliedert. Jede dieser Stages muß in einer bestimmten Zeit hinter sich gebracht werden, gelingt dies nicht, so ist die Fahrt beendet. Kann der Sound noch einigermaßen gefallen, ist die Grafik doch nur noch als mäßig zu bezeichnen und das Gameplay als mies.

Auch ist das Spiel viel zu einfach, so daß ich beim ersten Anspielen bereits sieben Stages schaffte. Laßt die Finger davon! ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	4
Sound	7
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	0

»MIES«

Konsolen

BALLVERGNÜGEN FÜR BETUCHTE

AUGUSTA GOLF

System: Super Famicom, **empf. VK-Preis:** ca. 150 DM, **Hersteller:** T&E-soft, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Da ist es, das zweite Golfspiel für das Famicom! Erste Screenshots haben mich schon vor längerer Zeit auf heiße Kohlen befördert. Gerade nachdem *Hole in One* das Famicom kaum auszunutzen wußte, bin ich sehr auf AUGUSTA GOLF von T&ESOFT gespannt.

Wie man es von vielen Golfsimulationen her gewohnt ist, so wird der Kurs aus der Golferperspektive dargestellt. Allerdings sind Höhen und Tiefen durch farbliche Abstufungen gut zu erkennen, so daß ein „echter" 3D-Effekt geboten wird. Gleich zu Beginn eines Spiels sticht die tolle Grafik ins Auge: Bäume verschiedenster Art, Sträucher, Wege und Vieles mehr wurde hervorragend und farbenprächtig dargestellt.

Wer seine Freunde mal zu einem Turnier einladen möchte, der kann mit bis zu vier Kumpels gegen jede Menge Computergegner spielen. Des weiteren kann zu zweit ein Matchplay gestartet werden. Selbstverständlich gibt es auch einen Trainingsmodus, um genauer zu sein, sogar deren zwei.

So weit, so gut. Geht das Spiel dann endlich los, so sieht man seine Spielfigur von hinten. Hübsch digitalisierte Animationsphasen legen einen sehr realistischen Bewegungsablauf an den Tag.

Enttäuscht hat mich hingegen, daß der 3D-Chip des Famicoms überhaupt nicht genutzt wurde. Es wäre so toll gewesen, wenn „die Kamera" hinter dem Ball herflöge und die Landschaft angezommt würde. Stattdessen springt der Screen stets um, wenn der Ball außer „Sichtweite" ist. Dies übermittelt einen recht unflüssigen Spielablauf, zumal man kurz warten muß, ehe das neue Bild zu sehen ist.

Sehr gelungen ist hingegen das Roll- und Springverhalten des Balles. Diesbezüglich ist Augusta Golf jedem anderen Game überlegen. Eine gänzliche Katastrophe ist der Aufbau eines Rasterfeldes. Dies geschieht automatisch beim Putten, kann auf Wunsch aber zusätzlich jederzeit aufgerufen werden. Eine Schande, welche Zeit dies in Anspruch nimmt.

Die Bestimmung der Schlagstärke erfolgt ähnlich wie bei *Hole in One.* Schnitt und Schlagpunkt am Golfball können zusätzlich eingestellt werden. Eine 360 Grad Rundsicht aus Golferperspektive, verschiedene Winkel zum Betrachten des Platzes von oben und (japanische) Statistiken runden das Ganze ab. Trotzdem kann Augusta Golf nicht so recht begeistern. Versteht mich nicht falsch, das Game ist gut, doch irgendwo fehlt das gewisse Flair: die Soundeffekte sind kärglich und schlecht, das Umspringen des Screens nervt. Schade eigentlich, denn so kommt das Programm lang nicht an *PGA Tour Golf* auf dem Sega Mega Drive heran und ist nur unwesentlich besser als *Hole in One.* ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik/Animation	10
Sound	1
Realitätsnähe	10
Motivation	9
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

TOLLE MINI-MAUS

CASTLE OF ILLUSION - STARRING MICKEY MOUSE

System: Sega Game Gear, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises, Ltd., Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Vollständig mit der Master-System-Fassung identisch ist CASTLE OF ILLUSION – STARRING MICKEY MOUSE auf dem GAME GEAR. Mickey muß nach wie vor seine geliebte Minnie Mouse aus den Klauen einer bösen Hexe befreien. Dies gelingt nur, wenn er eine bestimmte Anzahl von Diamanten besorgen kann, die er nach jedem erfolgreich absolvierten Level erhält.

Die Grafik dieses Jump-'n-Run-Spiels ist mit der des Master Systems identisch, doch wirkt sie auf dem Game Gear sehr unscharf.

Das tut dem Spiel zwar keinen Abbruch, da es sich immer noch sehr flüssig spielt, doch irgendwie kommt dadurch nicht gar so viel Spielfreude auf. Nach wie vor gut ist der Sound, der zum Spielgeschehen paßt. Wer Fan von Mickey und Jump-'n-Run-Games ist und ein Game Gear besitzt, der sollte das Programm eigentlich in seiner Sammlung haben. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

news **Konsolen**

HALLO FREAKS!

In der letzten ASM versprach ich Euch die PC-Engine-Tests zu Motoroader, Columns und Legend of Hero Tomna, doch wie es der Teufel wollte, verabschiedete sich unsere Engine, als es endlich ans Testen gehen sollte. Da es bis zum Redaktionsschluß nur noch ein paar Tage waren, gelang es mir nicht mehr, „Ersatz“ rechtzeitig zu besorgen. Ich hoffe, Euch die Tests in der folgenden Ausgabe nachliefern zu können. Und an dieser Stelle nun das, was Sache ist oder in den nächsten Wochen Sache wird!

HARDWARE:

Für das Mega Drive gibt es jetzt eine Tasche, in der bequem acht Module mit Verpackung Platz finden. Das Teil kostet ca. 30 DM und ist im Fachhandel erhältlich.

Gleich zwei Täschchen sind für das **Lynx** erhältlich: eine kleine und eine große. Das größere Model kostet ca. 35 DM und neben dem Grundgerät finden noch Neztteil, sonstiges Zubehör und eine Menge Module darin Platz. In die kleinere Tasche, welche zehn Mark günstiger ist, passen nur das Lynx, das Comlynx-Kabel und einige Module.

SOFTWARE:

Endlich mal wieder massig Software kommt für das Master System. DYNAMITE DUKE, MOONWALKER, GHOULS'N GHOSTS und DICK TRACY sind zwar Konvertierungen, doch nach der Flaute der letzten Monate ist man auch darüber schon richtig glücklich.

TOP TEN

1. Mickey Mouse (Mega Drive)
2. PGA Tour Golf (Mega Drive)
3. Final Match Tennis (PC Engine)
4. Super Mario IV (Super Famicom)
5. Aero Blaster (PC-Engine)
6. Super Shinobi (Mega Drive)
7. Mickey Mouse (Master System)
8. James Pond (Mega Drive)
9. Pilot Wings (Super Famicom)
10. F-Zero (Super Famicom)

Baseballer und **Super-Famicom**-Besitzer können sich auf SUPER PROFESSIONAL BASEBALL freuen. SIM CITY ist nun auch endlich da und wird garantiert in der folgenden ASM getestet.

Fürs **Mega Drive** testen wir SUPER AIRWOLF und MIDNIGHT RESISTANCE, SHI JOH, KAGE KI, FOREST WARDERER und BONANZA BROS finden zumindest teilweise Berücksichtigung.

Haufenweise Soft gibt's fürs **Game Gear** SUPER GOLF, SHANGHAI II und SHINOBI testen wir auf alle Fälle. Was sonst noch kommt,steht in den Sternen. Fest steht jedoch: Wir bleiben am Ball. Bis dann,

Euer A-MAN

LDG LASERD

DAS BASIS SYSTEM:
bestehend aus
Interface, Steuersoftware,
Laser - Disc DRAGONS LAIR

für AMIGA: DM 199,-
für ATARI ST: DM 249,-
für IBM und
kompatible DM 299,-
alle Preise inkl. MWSt

C 64 in Kürze lieferbar

DAS POWER PACKAGE:
bestehend aus
Interface, Steuersoftware,
Laser - Disc DRAGONS LAIR,
Laser Disc Player
PIONEER CLD - 1500 (PAL)
oder Laser Disc Player
PIONEER CLD - 1450 (PAL+NTSC)

mit PIONEER CLD 1500:
für AMIGA: DM 1199,-
für ATARI ST: DM 1249,-
für IBM und
kompatible DM 1299,-
alle Preise inkl. MWSt

mit PIONEER CLD 1450:
für AMIGA: DM 2099,-
für ATARI ST: DM 2149,-
für IBM und
kompatible DM 2199,-
alle Preise inkl. MWSt

Für AMIGA Besitzer: Möglichkeit
auf CDTV-Kompatibilität mit
speziellem CDTV-Adapter von
SOFTWARE CORNER,
dito für PC-Besitzer: Möglichkeit
auf CD-Rom-Kompatibilität.

DRAGONS LAIR
CONTROL PROGRAMM

LDG

LUST AUF LASER

more games!
SPACE-ACE / F 15 STRIKE EAGLE / FIREFOX /
CASINO ROYAL I & II
* in Kürze lieferbar !

CONTRAPUNKT

SOFTWARE CORNER

GAME · BOY · CORNER

„Angekommen . . .

. . . . ist sie gut bei Euch, die erste Game-Boy-Corner der ASM. Um so bedauerlicher finde ich es, daß es diesen Monat nicht allzuviel tolles zu berichten gibt. Das Sommerloch scheint schon in den nicht vorhandenen Frühling gerutscht zu sein, denn so richtige Lichtblicke gibt es nicht. Man ist auch noch ein bißchen von den letzten Wochen verwöhnt, in denen Titel wie Parodius und R-Type erschienen.

Viele von Euch fragen, warum einige Tests ohne Bild und/oder Überschrift gedruckt werden. Die Antwort darauf findet Ihr in den News.

Bis zur ASM-Doppelausgabe,
Euer A-Man"

KUNG FU MASTER

System: Game Boy, empf. VK-Preis: ca. 60 DM, **Hersteller:** Nintendo, **Muster von:** Joysoft, 4000 Düsseldorf 1.

Bruce Leap erholt sich in seiner Residenz bei einer Klapperschlangendiät und verfeinert seine Kampftechniken, als ihn ein Schreiben des Geheimdienstes erreicht.

Wieder einmal treibt ein Bösling sein Unwesen. Der hört auf den sinnigen Namen „Daddy Long Leg" und hat seinen Stammsitz in einer Fabrik, in der eine fiese Substanz, die zu noch fieseren Zwecken dient, hergestellt wird. Logisch – Bruce soll ihm und seinen Spießgesellen den Garaus machen. Dies geschieht in feinster Kung-Fu-manier mit Tritten, Boxhieben, gesprungenen Tritten, was man so aus einschlägigen Filmen kennt.

Die Grafik ist gut, nur wenn sich der Held über den Screen bewegt, verschwimmen Hintergrund und Gegner ein wenig. Die Anleitung (Englisch) ist knapp, dennoch ausreichend und präzise. Anhand von ein paar Bildern werden dem Spieler sogar noch ein paar Tips mit auf den Weg gegeben. Nicht nur Verhaltensregeln für die Konfrontation mit Ölfässern und Wurfsternen werden hier erklärt, sondern zu jedem möglichem Gegner bekommt man ein paar Tips, wie und mit welcher Technik der betreffende Gegner am besten zu packen ist.

Die Story ist zwar schon etwas antiquiert, aber die Umsetzung auf den Game-Boy kann man getrost als gelungen bezeichnen. . . Kiai! ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

INTERNATIONAL KARATE

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Technos, **Muster von:** ECS, 8000 München.

So international, wie der Titel vermuten läßt, ist dieses Karate-Game leider nicht. Es handelt sich hierbei um einen Import aus Japan. Deshalb ist das Anleitungsheft genau wie die einleitenden Worte, die auf dem Screen erscheinen, in japanisch abgefasst.

Aber irgendwie kann man sich schon denken, um was es geht. Man muß in Form eines weißgewandeten Karatehelden, jede Menge Bösewichtern eins auf die Nuß geben. Das Problem ist, daß man die Bewegungen des Helden nicht gut sehen kann – er ist zu klein und zu dick. Jeder Level ist ein Bild für sich, in dem der Held sich nicht nur von rechts nach links und umgekehrt bewegen kann, sondern er kann auch in die Tiefe des Bildes marschieren. Wenn alle Gegner des betreffenden Bildes ausgeschaltet sind, kann er in das nächste Bild laufen, wo ihn weitere Gegner erwarten. Und Hand aufs Herz: wen interessiert bei einem Karatespiel schon die Story? Wie dem auch sei, der Detailreichtum der Grafik und auch die recht komplexe Darstellung des Helden können das Manko der schlechten Erkennbarkeit der Bewegungen nicht wettmachen. Karatefans sollten sich nach einem anderen Game umsehen. ■ *Dirk Fuchser*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

»BRAUCHBAR«

Leider ist der Sound recht schwach, doch dafür stimmt die Grafik und die Animation. Heawyweight Championship Boxing ist ein gutes Spiel, das langen Spielspaß garantiert. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	8
Sound	5
Realitätsnähe	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

GAME-BOY CORNER

weiten Sprüngen und hektischen Endgegnern arg verwischende Bildschirm erhöhen das Vergnügen auch nicht. Dabei sind Landschaft und Sprites nett entworfen. Nur für Anfänger, und auch ihnen ist *Super Mario Land* für den Game Boy ungleich wärmer zu empfehlen. ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5

»DÜRFTIG«

●●● 'NE HARTE RECHTE ●●●

HEAVY WEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Activision, **Muster von:** Joysoft, 5000 Köln.

Genau das richtige für Hartgesottene und Raufbolde, die nicht unbedingt „auf den wirklichen Boden gehen möchten" ist Heavyweight Championship Boxing. Activision hat mit diesem Produkt eine wirklich rundum gelungene Boxsimulation für dieses kleine Gerät geschaffen.

Sechs verschieden starke Boxer stehen zur Auswahl, Anfänger sollten den vermeintlich besten wählen und gegen die restlichen kämpfen. Später kann immer noch ein schlechterer Kerl genommen und die Herausforderung somit gesteigert werden. Geschlagen wird mittels der beiden Feuerknöpfe, wobei Knopf A für einen Schlag mit der rechten und Knopf B für einen Schlag mit der linken Hand gedacht ist. Eine kleine Balkenanzeige zeigt beim Kampf an, wieviel Kraft im entsprechenden Arm ist. Schlägt man mit voller Kraft, so ist die Wahrscheinlichkeit einen Knock Out zu landen am größten. Gelingt dies nicht, oder geht ein Boxer nicht dreimal in einer Runde zu Boden (Technical Knock Out) und der Kampf über die ganze Rundenzahl, so entscheiden drei Schiedsrichter, wer nach Punkten gewinnt.

PARK BLUES

MARU'S MISSION

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. DM 60, **Hersteller:** Jaleco, Illinois, USA, **Muster von:** Flashpoint, 236 Bad Segeberg.

Sechs Länder mit je einem Zwischen-, einem End- und zahlreichen Kleinmonstern umfaßt Maru's Mission. Die Spielfigur springt endlos hoch, erlegt Gegner mit gezielten Schüssen und sammelt Luftballons, um seinem einzigen Leben mehr Energie einzuflößen. Jedes Hauptmonster hinterläßt eine stärkere Waffe. Außerdem gibt es Extras für kurzzeitige Unbesiegbarkeit, Heiltränke, Bomben und eine Zauberrolle, die Euch vervielfältigt.

Das Ganze wäre eine nette Mischung, wenn man es nicht so verflixt schnell durchspielte. Achim steckt zur Stunde (auf Anhieb) im vorletzten Level, und auch mein dritter Anlauf führte gleich an mehreren Hauptgegnern vorbei. Die durchschnittliche Musik und der bei

BUBBLE BOBBLE

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Taito, Japan, **Muster von:** Flashpoint, 5400 Koblenz.

Neben der fehlenden Farbigkeit hat sich jedoch bei der Game-Boy-Fassung dieses Jump-and-Runs wenig am Spielverlauf geändert. Bob (so heißt der Drache) muß auf den Plattformkonstruktionen der 100 Levels seine ärgsten Feinde, die Monster und Hexen, per Seifenblasen einhüllen und die schwebenden Gestalten dann per Draufspringen ins Jenseits befördern.

Weiterhin sind die Levels jetzt mehrere Bildschirme groß, scrollen natürlich und haben mit den Original-Levels nix mehr zu tun; einzig original ist der gut umgesetzte Sound. Da lohnt sich das Zugreifen auch für alte Bubble-Bobble-Fans! ■

asu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

GAME · BOY · CORNER

MAMA'S BOY

CYRAID

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Nexoft, **Muster von:** Flashpoint, 5400 Koblenz.

CYRAID heißt nicht nur das neue Game von NEXSOFT, sondern auch die Festung des Professors, die der Held dieses Spiels in ihre Einzelteile zerlegen soll. Man kämpft sich von Raum zu Raum, wobei man alle in den jeweiligen Räumen befindlichen Energiezellen zerstören muß, um die Gegner zu neutralisieren. In den Räumen befinden sich in erster Linie Blöcke und Leitersegmente. Die Blöcke sind noch in mehrere Kategorien unterteilt, die „normalen" Blöcke können jederzeit zerstört werden. In manchen dieser Blöcke sind Symbole versteckt, die dem Helden Extrakraft, Extraspeed und manchmal auch ein Extraleben verleihen. Wenn die Stärke des Helden angestiegen ist, kann er auch die Blöcke der höheren Kategorien zerstören. Die Leitersegmente lassen sich durch Verschieben zu großen Leitern zusammensetzen, mit deren Hilfe auch die höheren Ebenen in einem Raum zugänglich werden. Ach ja, in den Räumen befinden sich natürlich auch feindliche Roboter – eine Berührung derselben führt zum Verlust eines Lebens.

Man muß sich recht genau überlegen wann man wo welchen Block zerstört. Durch geschicktes Zerstören der Blöcke kann man die Roboter vom Spiel abschneiden und sich in aller Ruhe die Energiezellen vornehmen. Die Grafik und der Sound, der stellenweise an den Titelsong von Indiana Jones erinnert, sind recht gut gemacht, die Steuerung ist einwandfrei. Da man die meisten Bilder auf unterschiedliche Weise lösen kann, bleibt das Game auch auf längere Sicht hin interessant. Na dann mal los, Mami wartet schon. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	9
Spielverlauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

GAME · BOY · NEWS

Hallo, Game-Boy-Fans! Das war sie also im großen und ganzen, die zweite Game-Boy-Corner. Die erste kam bei Euch ja wirklich bombig an, und ich hoffe, das wird auch so bleiben. Wenn Ihr irgendwelche Verbesserungsvorschläge haben solltet, wie man diese Ecke noch attraktiver gestalten könnte, so laßt es mich wissen. Wie auch im letzten Monat, so wird auch in diesem wieder ein CD-Player verlost. Aber ohne Fleiß kein Preis, will heißen, daß Ihr nur teilnehmen könnt, wenn Ihr an der Top Five mitmacht. Und nun die News:

HARDWARE:

THE ELIMINATOR nennt nennt sich ein Reinigungs-Kit für den Game Boy, mit dem der gesamte Kasten – einschließlich Modul-Steckkontakte – gereinigt werden kann. Der Preis von 50 DM erscheint mir allerdings als zu hoch gegriffen.

Wer seinen Game Boy mitsamt Spielen in einer bequemen Umhängetasche umhertragen möchte, der sollte sich das CARRYING CASE von NINTENDO zulegen, in dem die Handheld-Konsole staub- und stoßsicher verpackt ist. Kostenpunkt: ca. 25 DM.

SOFTWARE:

Was bringen uns die folgenden Wochen? Mitunter die Umsetzung des Klassikers SOLOMON'S KEY. Ein Fußballspiel steht ebenfalls an, das selbstverständlich getestet wird. Strategie-Fans können auf NOBUNAGA'S AMBITION gespannt sein, einem 1 Meg. 64kRAM Game mit Batterie. Das Spielgeschehen findet zur Zeit des 16. Jahrhunderts im fernen Japan statt. Detailreiche Grafik, über 100 Charaktere und 10 verschiedene Sounds sollen neben der Komplexität die herausragenden Merkmale des Programms sein. Was sonst noch in der Doppelausgabe der ASM stehen könnte? Na, die Kritiken zu FISH DUDE, Q-BILLION, FIST OF THE NORTH STAR, BOOMER'S ADVENTURE ASMIK WORLD, FASTEST LAP, CARD GAME, FINAL REVERSE, RUBBLE SAVER, TORPEDO RANGE, SNOW BROS., und IKARI.

Doch bis dahin viel Spaß mit dieser Ausgabe, Euer

A-Man

TOP FIVE

1. **Parodius**
2. **R-Type**
3. **F-1Race**
4. **Contra**
5. **Burai Fighter Deluxe**

DIRK AUF ABWEGEN

DRAGON'S LAIR - THE LEGEND

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Imagesoft, **Muster von:** Joysoft, 5000 Köln 41.

Nur noch den Titel gemein hat die Game-Boy-Fassung mit denen der Spielhallen- und Computer-Versionen von DRAGON'S LAIR - THE LEGEND. Selbstverständlich ist der Held immer noch der kleine Ritter Dirk.

Bei diesem Jump-'n-Run-Action-Adventure müssen 194 Lebens-Steine aufgesammelt werden, um einen guten Ritter (nicht Dirk!) wieder zum Leben zu erwecken und das Spiel zu lösen. Diese Aufgabe ist ziemlich schwierig, da Dirk nur allzuoft aus großer Höhe abstürzt. Alles, was er kann, ist springen und laufen. Manche Tiere oder Gegenstände muß er als „Fahrzeug" nutzen, um an Steine zu kommen, die er selbst nicht erreichen kann. Der Bildschirm scrollt dabei teilweise und/oder springt einfach um.

Selten sah ich ein Game-Boy-Spiel, bei dem die Grafik liebevoller und detaillierter gezeichnet wurde, als bei diesem. Auch die Animationsphasen Dirks sind gelungen, und die musikalische Untermalung ist toll und passend.

Ein wirklich gutes Spiel, das dank des hohen Schwierigkeitsgrad selbst gute Spieler lange fordern wird! ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

KORBLOS

IN YOUR FACE

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Jaleco, U.S.A., **Muster von:** Joysoft, 5000 Köln 41.

Basketball kann so schön sein, doch was hat JALECO mit diesem tollen Sport gemacht? Ein geistloses Game im Stile von *One on One*, bloß wesentlich schlechter. Dabei fängt alles so gut an, der Spieler - die Spieler - haben die Wahl zwischen mehreren verschiedenen Spielmodi: One on One / Two on Two, Spiel auf Zeit und Spiel auf eine vorgegebene Punktzahl.

Auf dem Spielfeld gleicht das Geschehen leider einem unkoordinierten, hektischen und unintelligenten „Hau den Ball rein"-Spiel. Es geht zu hektisch zu, und man verliert sehr schnell die Übersicht. Nicht einmal im Zwei-Spieler-Modus weiß Spielfreude aufzukommen, geschweige denn allein. Da das Game auch technisch nur Mittelmaß ist, kann ich wirklich nur davon abraten. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik/Animation	6
Sound	6
Realitätsnähe	3
Motivation	5
Preis/Leistung	4

»DÜRFTIG«

'91 SUMMER CES®

Chicago CES – Informativ – innovativ

CHICAGO - downtown

CHICAGO - Messe

1991 INTERNATIONAL SUMMER CONSUMER ELECTRONICS SHOW®

SATURDAY, JUNE 1 — TUESDAY, JUNE 4, 1991

CHICAGO, ILLINOIS, USA

Die diesjährige „Chicago-Show" vom 1. bis 4. Juni bot DIES & DAS, FÜR JEDEN WAS. Gelungen, weil nicht nur die Konsolen-Freunde auf ihre Kosten kamen; informativ, da sich alle Anbieter von ihrer „besten Seite" zeigten; ausgewogen, weil auch viel Home-Soft feilgeboten wurde. Chicago ist also eine Reise wert. Dies war nicht immer so. Die Facts im Einzelnen auf den nun folgenden Seiten...

HOMECOMPUTER-SOFT
Bei **SIERRA ON-LINE** geht's mit Riesenschritten aufs Weihnachtsgeschäft zu. Eine Reihe von Titeln (viele erscheinen auch in Deutsch) begleiteten **Peter Jones**, den neuen Mann bei der Company, bei seinen Präsentationen. In der „Conquests"-Reihe gibt's bald **CONQUEST OF THE LONGBOW - LEGEND OF ROBIN HOOD** (ASM SPECIAL berichtete!), ein phantastisches Abenteuer um einen der britischen Volkshelden. Zunächst – und dies gilt für alle **SIERRA**-Programme – wird die IBM-PC-Version vorgeschickt. Mit **LEISURE SUIT LARRY 5** hat man einen weiteren heißen Crack, der Jagd auf Rekorde macht. Andere Games: **ECO QUEST I - THE SEARCH FOR CETUS, POLICE QUEST 3 - THE KINDRED, NOVA 9, CASTLE OF DR. BRAIN, THE ADVENTURES OF WILLIE BEAMISH** oder **MIXED-UP FAIRY TALES.** Des weiteren werden eine Reihe aufgebaut, die **KING'S QUEST V, MOTHER GOOSE, JONES IN THE FAST LANE, ROGER WILCO** oder **LARRY IN THE LAND OF LOUNGE LIZARDS** auf MS-DOS-CD-ROM begrüßt...

Das ist WILLIE

ACCOLADE versucht, den *Sierra*-ähnlichen LES MANLEY weiter am Leben zu erhalten. In **LES MANLEY LOST IN L.A.** hat der smarte Held dieses Grafik-Adventures im sonnigen Kalifornien harte Nüsse zu knacken. IBM first. American Football ist beim Chicagoer „Bears-Helden" MIKE DITKA in Vorbereitung. Der Junge gibt seinen Namen fürs **MIKE DITKA POWER FOOTBALL** her. Auf den ersten Blick recht interessant. Ob jeder die Regeln kennt?

Am **MICROPROSE**-Stand erwartete mich **Julia Coombs** mit recht interessanten Titeln, die auch bald in Deutschland erscheinen werden. Unter der „Hausmarke" befinden sich auch die „Töchter" **PARAGON SOFTWARE** und **LEGEND.**
Die beiden „auffälligsten" Games: **DARKLANDS** und **CIVILIZATION.** Ersteres beschäftigt sich adventuremäßig mit dem rauhen Zeitalter. „Erhellt" werden softwaremäßig Ereignisse, die sich im Deutschland des 15. Jahrhunderts ereigneten. Die Aufgabe der Strategen wird es sein, sich durch Korruption, Gewalt und Mißherrschaft zu prügeln, um sich nachher den Erfolg in die Seele zu schrauben. Die DARKLANDS-Reihe wird später fortgesetzt. Geplant u.a.: Frankreich und England. **CIVILIZATION** ist eine Art *Sim Earth,* wobei man hier bei Null beginnt (4000 v.Chr.), die Erde „entwickelt", Menschen formt und eine lebensfähige Gesellschaft entstehen läßt. **TIMEQUEST** beschäftigt sich mit einem Zeitreisenden, der in der Vergangenheit rumtrippt, um die Geschichte wieder so herzustellen, nachdem der bitterböse Zeke S. Vettenmyer diese in Unornung gebracht hat. Neun verschiedene Epochen werden besucht und wieder in ihre „ursprünglichen" Bestandteile zurückgepuzzelt. Der Spieler trifft hierbei auf namhafte wie berüchtigte Typen – Napoleon, Caesar, Hitler, Michelangelo oder Cleopatra... Andere Geschichten: **CODENAME: WHITE SHADOW** (Drogenbekämpfung in Action-Adventure); **MEGATRAVELLER II - QUEST FOR THE ANCIENTS** (ersehnter Nachfolger des ersten, brillanten Teils) und **TWILIGHT 2000** (Rollenspiel für Fortgeschrittene).

INTERSTEL hatte nach der **BATTLE OF CHERBOURG** ein futuristisches Strategie-Game auf der Palette: **ARMADA 2525.** Offengestanden – auf mich machten beide keinen besonderen Eindruck...

DIGITAL INTEGRATION ist gut in Fahrt. Die Briten zeigten mir das neue – noch nicht komplettierte – Rollenspiel-Adventure **DRIFT.** Verschiedene Soldiers suchen diverse Planeten nach Objekten ab. Erfolgreich abgeschlossene Missionen führen zur einer Story, die ersteinmal „geschrieben" werden muß. Auffällig hier: Action-Elemente, Sechs-Richtungs-Bewegungen und Auto-Mapping eingeschlossen. Erhältlich für 16bit. Preis: Ca. 100 Mark. Im Oktober zu haben. Eine brauchbare Angelegenheit, wie ich meine. Das könnt' was werden...

POLICE QUEST 3: American Action ...

Bereits jetzt schon beschäftigt sich **THREE SIXTY** mit den Olympischen Winterspielen in Albertville 1992: **1992 WINTER OLYMPICS** heißt demzufolge ein Game mit sechs Disziplinen (Abfahrt, Slalom, Skispringen, Rodeln, Bob und Biathlon.

LEGEND OF ROBIN HOOD

TIMEQUEST – 1940 v.Chr.

und hier 1940 n.Chr.

Kommt für PC & Amiga zeitgleich. Mit **PATRIOT** faßt man ein heißes Eisen an – den Golfkrieg. Ebenso kampfbetont – **MEGAFORTRESS,** ein weiterer Flugi...

Mit 'nem „Höhlenspielchen" **(EXILE)** und dem Action-Adventure **WRECKERS** möchte **AUDIOGENIC** die Amiga- und ST-User erfreuen...

Über **PLANET'S EDGE** und vor allem **MIGHT & MAGIC III** dür-

Julia Coombs (MP)

Marc Wardenga (Software 2000)

„Kunst auf Frau" bei RAZORSOFT

fen wir uns leider immer noch nicht freuen. Präsentiert wurden zwar beide Vertreter aus dem Hause NEW WORLD COMPUTING, aber die Teile kommen später...

Neben den bereits in London vorgestellten EPYX-Games MANY FACES OF GO und SHOGI MASTER hat man sich nun auch auf Desktop Publishing eingestellt. Und das von Kopf bis Fuß! GREETINGS! heißt das Teil, das Grafik in vornehmster Form in „gewöhnlichen" Text einbindet. GREETINGS! ist kompatibel (Grafik) mit Windows, Print Shop und vielen anderen bekannten Programmen. Kostet etwa 150 Mark...

Neuigkeiten für alle (Noch-) Tetris-Friends: SPECTRUM HOLOBYTE setzt dieses Thema mit SUPER TETRIS fort. Atari's Spielhallenhit RACE DRIVIN' kommt ebenso in unsere Wohnstuben wie CRISIS IN THE KREMLIN („Rußland-Simulation") oder FALCON 3.0. Über diesen Nachfolger des legendären *Falcon* muß wohl nicht viel gequatscht werden...

GAMETEK, bekannt bei uns durchs *Glücksrad,* hat im herrlichen Miami für die Umsetzung des Konsolen- und Arcade-Hits NINJA GAIDEN II auf IBM-PC gesorgt. Das Ninja-Abenteuer ist gut rübergezogen worden und wird sicherlich seine Freunde finden...

Auch BRODERBUND ist bemüht, seine erfolgreichen Serien fortzusetzen. Jüngstes Beispiel: WHERE IN AMERICA'S PAST IS CARMEN SANDIEGO? Der Hobby-Detektiv muß sich durch amerikanische Geschichte wälzen, um der flotten „Modesty Blaise" auf die Schliche zu kommen. Ein neues Strategie-Game von *Chris Crawford* ist im Anmarsch. Wem's gefällt, kann sich nun auch PATTON STRIKES BACK reinziehen. Das - in den U.S. - langersehnte SIM ANT konnte leider noch nicht in vollem Umfang begutachtet werden. Man darf aber mit Sicherheit gespannt sein, ob eine weitere Steigerung von *Sim City* und *Sim Earth* möglich ist...

Alle Welt redet und konzentriert sich derzeit auf MS-DOS-CD-ROM. Kaum einer der amerikanischen Anbieter hat nicht seine Pläne in der Schublade, bereit, diese zu öffnen. Der Trend zu diesen Teilen - und der dazugehörigen Discs - ist unverkennbar. Diskutiert (oder untereinander abgesprochen ?) wird allerdings der „Einsatz" der Superwaffe. Wie? Wann? Der Generalangriff ist aber m.E. bald zu erwarten.

DIE POWER-ONS

ASM berichtete schon des öfteren über Commodore's CDTV. Nun, im Juli soll das Gerät endlich auch an unseren Ufern stranden. Die Brits und die Amis

CIVILIZATION - Wie zerstöre ich die Erde...

DARKLANDS - Deutschland im Mittelalter

sind schon fleißig in der Produktionsphase. Über die Bereiche „Kunst & Freizeit“, „Education“, „Musik“ und „Nachschlagewerke“ gibt es bereits eine Unmenge an Stoff, die den Jung-User träumen läßt. Allerdings wollte ich mehr auf den „Entertainment“-Bereich hinaus. Hier haben sich einige interessante Titel hinzugesellt. Einige Beispiele: **LEMMINGS, BATTLE CHESS, TIE-BREAK, SPIRIT OF ADVENTURE, FALCON, BATTLESTORM, FUTURE WARS, SIM CITY, SNOOPY, SPIRIT OF EXCALIBUR, TEAM YANKEE, WAYNE GRETZKY HOCKEY, WRATH OF THE DEMON** oder **XENON 2: MEGABLAST...**

CODEMASTERS hat zwar einen U.S.-Vertreter **(CAMERICA GAMES)**, aber noch keine Lizenz für deren **NES**-Games. In den Staaten sind bereits 14 Titel lieferbar, u.a. **THE FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY, QUATTRO SPORTS, FIRE HAWKS, JET BIKE SIMULATOR, MIG-29** oder **SPACE MARINE.** Die Preise sind im Nintendo-Falle nicht budgetmäßig veranschlagt...

KONAMI kümmert sich „gewaltig“ um neue NINTENDO-Games. Die Liste der NES-Titel reicht von **TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES III** über **KING'S QUEST V** bis hin zu **THE LONE RANGER, LASER INVASION** und **WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?.** Fürs SUPER FAMICOM kommen gleich drei Neue auf die Welt: **GRADIUS III, CATLEVANIA IV** und **THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA.** Fast ebenso lang liest sich der Game Boy-Artikel. Einige Neuheiten: **BUCKY O'HARE, STAR TREK, CASTLEVANIA II, DOUBLE DRIBBLE, GARFIELD... KONAMI** Deutschland gab auf der Messe bekannt, daß **QUARTH** nun offiziell für den **GAME BOY** in die Shops kommt. Gleichzeitig gibt's 'ne neue Arbeitsstelle für 'nen jungen Mann, der im Raum Frankfurt die **KONAMI-HOTLINE** betreuen soll. Er soll sich um die NES-, Game Boy-, Famicom- und später auch Home-Soft-Geschichten kümmern. Wer Interesse hat, rufe bitte unter (069) 95081220 an...

Das erste französische Game fürs NES kommt aus dem Hause **INFOGRAMES. NORTH & SOUTH** soll auch auf diesem Power-On für Furore sorgen. Zeitgleich hat sich das Software-Haus ins Disneyland begeben (iss' in in diesen Tagen). Schon bald erwarten wir eine weitere Mickey Mouse, diesmal auf dem SEGA. Das hübsche Action-Spielchen heißt **FANTASIA** und entführt uns in die bunte Welt der Comics...

Auch **OCEAN** haut kräftig in die Tasten. Die gesamte Range der NINTENDO-Palette wird abgedeckt. Für FAMICOM bringt man **ROBOCOP III** und **RADIO FLYER** raus. Der NES sieht u.a. **DARKMAN, THE UNTOUCHABLES** und **THE ADDAMS FAMILY** entgegen. Auch für den GAME BOY gibt's die „Dododo-dumdodum-dodum“-**ADDAMS FAMILY.** Und: **ROBOCOP, MR. DO, NAVY SEALS, DARKMAN** oder **HUNCHBACK...**

Bei **VIRGIN GAMES** hat sich eigentlich gegenüber der vergangenen Messe nicht viel getan, was GAME BOY-Soft angeht. Hier ist nur **PRINCE OF PERSIA** erwähnenswert. Fürs NES hat man sich den Streifen um *Kevin Costner* wohl vorab angeschaut. Es folgt nämlich in Bälde **ROBIN HOOD - PRINCE OF THIEVES**, ein interessanter Vertreter mit netten Grafiken...

Die **STAR WARS**-Geschichte geht weiter. Diesmal ist sie beim NES angelangt. Der Hersteller: **LUCASFILM/JVC.** Action ist angesagt!

Bei **TAITO** überzeugten **POWER BLADE** und **INDIANA JONES** für NES...

PSYCHOKILLER auf CDTV

Schon am Flughafen „erschien“ mir dieses Begrüßungskomitee.

Ataris Lynx schaut extrem sonnigen Zeiten entgegen. Mit einer Ankündigungsliste, die sich wirklich sehen läßt, verspricht man sich den durchschlagenden Erfolg gegen Sega & Co. Noch in diesem Jahr werden unter anderem erscheinen: **TOURNAMENT CYBERBALL, HARD DRIVIN', ROLLING THUNDER, NFL FOOTBALL, STUN RUNNER, TURBO-SUB, VINDICATORS, SCRAPYARD DOG, XYBOTS, CASINO, VIKING CHILD, GRIDRUNNER, BILL & TED'S, HYDRA, 720, ROBOTRON, A.P.B., PAC-LAND, BASKETBRAWL** und, und, und. Besonders interessant dürften **GOLF CHALLENGER, HOCKEY, WORLD CLASS SOCCER** und vor allem **TOKI** sein, die ebenfalls noch bis Weihnachten erscheinen sollen. Ebenfalls interessant, aber bis 1992 tabu: **LEMMINGS**, der absolute Überflieger dieses Jahres und **SHADOW OF THE BEAST**.

ELECTRONIC ARTS steigt nach dem Mega-Drive- nun auch ins Super-Famicom-Geschäft ein. Erste Titel werden **JOHN MADDEN FOOTBAL, LAKERS VS. CELTICS** und **PGA TOUR GOLF** sein. Screenshots von letzterem lassen auf einiges hoffen. Genaue Erscheinungstermine stehen zwar noch nicht fest, doch auch diese Produkte sollen pünktlich zum Weihnachtsgeschäft erhältlich sein.

Nicht nur für das Famicom, auch für das Mega Drive hat EA etwas auf Lager. So den Tetris-Clone **BLOCK OUT**, der zu einem wahren Suchtspiel werden kann. Weitere Programme: **MIGHT & MAGIC, ROAD RASH, THE IMMORTAL, STARFLIGHT, CENTURION - DEFENDER OF ROME, THE FAERY TALE ADVENTURE** und **RINGS OF POWER**. Ob sämtliche Games noch in diesem Jahr erscheinen werden, steht noch nicht fest, der mehrheitliche Teil soll es jedoch.

Wer schon lang auf **TURRICAN** für das Mega Drive wartet, der kann sich freuen, denn schon im Juli will **ACCOLADE** den Action-Klassiker zeitgleich mit **ONSLAUGHT** auf den Markt bringen! Vorher kommen Baseball-Fans aber noch bei **HARDBALL** auf ihre Kosten.
Für den Game Boy kommt von Accolade gegen Ende des Jahres **ASTEROIDS, MISSILE COMMAND** und **TURRICAN**.

Neuigkeiten en masse kommen von **ACCLAIM** für NES und Game Boy. Allsda wären **THE SIMPSONS, THE PUNISHER, TERMINATOR II, BILL & TED'S, BEETLEJUICE, ALL STAR CHALLENGE** und so manches mehr. Laßt Euch überraschen.

Eine ganz neue Firma verbirgt sich hinter dem Namen **AMERICAN GAME CARTRIDGES, INC.**, kurz **AGCI**. Vier Titel für das NES hat man auch schon im Feuer: **WALLLY BEAR, SHOCKWAVE, DEATHRACE** und **CHILLER**. Näheres dazu, wenn es soweit ist.

In Bälde soll **HAT TRICK HERO**, das erste Fußball-Spiel für das Super Famicom von **TAITO** erscheinen. Der Hersteller verspricht superbe Animation und ein hervorragendes Gameplay. Für NES haben die Japaner ebenfalls etwas parat: **TOKI, KICKMASTER, RAINBOW ISLANDS, THE FLINTSTONES, INDI III** sind nur einige Programme, die hoffentlich auch bald nach Deutschland kommen werden.

Nicht nur in Deutschland, auch in den Staaten auf dem absteigenden Ast: NECs PC Engine (amerik. Turbo-Grafx 16). Aus diesen jenen Gründen wird die amerikanische Niederlassung Gerüchten zufolge nach diesem Geschäftsjahr auch die Tore schließen. Schade eigentlich, doch war dieser Schritt schon seit längerem abzusehen. Folglich gab es auf der Messe in Chicago auch nichts neues für diese Konsole zu sehen.

Früher Hoflieferant für die PC Engine, heute offen für alles: **HUDSON SOFT** aus Japan. **BILL LAIMBEER'S COMBAT BASKETBALL** und **SUPER ADVENTURE ISLAND** sind zwei Titel für das Famicom. Aber auch für NES und Game Boy hat man Sachen auf Lager. Dabei handelt es sich aber um nichts namhaftes.

Ein paar nette Teile fürs **SEGA MEGA DRIVE** produzierte **SEGA** „selbst": **SONIC THE HEDGEHOG** (lustiges Comic-Gamelein), **DONALD DUCK** und **688 SUB** wußten zu gefallen. Natürlich gab's auch Stoff für den GAME GEAR: **LEADERBOARD GOLF, SHINOBI, FACE CARD** und **SWEEP**. Wann uns allerdings die Cartridges erreichen werden, ist noch ungewiß...

SUNSOFT's BATMAN für das **MEGA DRIVE** kam gut an. Einen **BATMAN - RETURN OF THE JOKER** wird für NES angeboten, ebenso wie **MR. GIMMICK** und **DINO HOCKEY...**

Anmerkungen:
Die Zahl der NINTENDO- und SEGA-Titel ist derartig groß, daß wir nicht alle Neuheiten hier berücksichtigen können. Des weiteren sind noch Lizenz-Fragen für Europa zu klären. D.h.,

MICKY schwimmt im FANTASIA-Pool...

Neues Action-Strategie-Adventure von DIGITAL INTEGRATION: DRIFT heißt der Renner.

'91 SUMMER CES

Nun auch auf SEGA MEGA: Unser BATMAN

SONIC THE HEDGEHOG

wer wußte zur Zeit der CES in Chicago schon, welche Konsolen-Games ÜBERHAUPT zu uns kommen. Ganz zu schweigen davon, daß manche noch nicht einmal wußten, wann in den Staaten ausgeliefert werden kann (Erscheinungsdatum).

Fest steht allerdings, daß NINTENDO - und insbesondere der GAME BOY - den Markt momentan immer klarer in den Griff bekommen, obwohl SEGA, dank des MEGA DRIVEs, etwas aufgeholt hat. Ob der/der GAME GEAR sich gegen den GAME BOY durchsetzen kann, scheint fraglich. SEGA's P.R. at show auf Video wollte den Besuchern, Händlern und Presse-Fritzen in vergleichender Werbung klarmachen, daß ihr Handheld qualitativ besser ist (Farbe und so. . .). Doch: Der höhere Hardware-Preis und die relativ an Zahl bescheidenen Titel lassen einen direkten „Kampf" noch nicht zu. NINTENDO kann (und wird) mehr investieren, um sich die alleinige Herrschaft zu sichern. Und: NINTENDO glaubt felsenfest an einen GAME BOY-Absatz in Deutschland bis zur Jahresfrist, der so „um eine Million" liegen soll.

ATARI LYNX bringt mehr Titel und veräußert sein Gerät kostengünstig. Dennoch scheint der Zug verpaßt.

Etwas ärger ergeht es der PC-ENGINE (oder TURBO-GRAFX16), die in den U.S. schlecht verkauft hat und wohl bald in der Versenkung verschwinden wird.

Gar noch schlechter sieht's für NEO GEO aus. Maschine zu teuer, Software unbezahlbar; Neuentwicklungen gedrosselt. Verabschiedung?

Der „Neuling" CDTV „verkaufte" sich prächtig. Dieses Gerät verspricht Unterhaltung und mehr. Wir werden sehen, in welchem Umfang es sich durchsetzen kann.

Erstaunlich, aber wahr: Die Home-Soft hatte einen nicht zu unterschätzenden Anteil an dieser Show. In Chicago wußten viele Anbieter um die (neugewonnene ?) Markt-Position des PC. Im Bereich des Entertainment - und der Anwendung - scheint man bereit zu sein, mehr zu produzieren. Schön für uns Euros!

In toto: Die CES, Chicago, Juni '91 war eine sehr, sehr gute Messe. Die beste, die ich bislang in den Staaten besucht habe! Hab' ich noch irgendwas vergessen? Mir fällt momentan nichts mehr ein. Falls doch, so hole ich das in der kommenden ASM nach. Bis dato. . .

MANFRED KLEIMANN

FLIEGER ....ÜBER... FERNOST

DYNAMIX, durch das grafisch fantastische RISE OF THE DRAGON angenehm aufgefallen, stellte auf der CES das Nachfolge-Adventure vor. HEART OF CHINA war ein Höhepunkt der mit Neuheiten nicht gerade gesegneten Messe. Die Fachbesucher waren einhellig von der sorgfältigen Grafik begeistert und hofften auf eine komplexere Handlung als beim Vorgänger. HEART OF CHINA bleibt fernöstlich, spielt aber im Jahr 1930. Indy-Touch statt Endzeitstimmung, lautet die Devise. Kinoreife Fliegerromantik ist mit knallharter Action gepaart. Der Stoff, aus dem die Träume sind? Die ersten Bilder versprechen exotische Recherchen ...

Aus der Traum

Am Anfang ist alles friedlich an der Küste.

Bald geht es quer über den Kontinent. *Fotos (3): PC*

DYNAMIX' Verwandtschaft mit Softwaregigant *Sierra* ist unübersehbar. Aufwendige VGA-Grafik, mausfreundliche Steuerung und eine bunt gemischte Handlung sollen möglichst viele PC-Freunde vor den Bildschirm bannen. So auch im neuen Adventure HEART OF CHINA. Anstelle von Blade Hunter muß Pilot Lucky Masters wilde Kämpfe bestehen und dunkle Rätsel lösen. Der Ausgangspunkt:

Eine Krankenschwester, Tochter eines amerikanischen Großgrundbesitzers, wird in China entführt. Der Papa heuert Lucky an, sie binnen weniger Tage unversehrt zurückzubringen. Je länger er dazu braucht, desto niedriger fällt die Belohnung aus. Scheitert Lucky, wird seine Fluglinie gepfändet. Selbstverständlich gibt es in der verschwörerischen Atmosphäre der chinesischen Städte auch genügend Möglichkeiten, sein Leben zu verkürzen ...

Schnell taucht der Held, optisch eine Mischung aus Don Johnson und Autor *Jeff Tunnell*, in die finstere Unterwelt Chinas ein. Während seiner „Spielzüge" entfaltet sich andernorts das Drama. Neu gegenüber *Rise of the Dragon* ist ein Romance Meter, das den Stand der Liebesgeschichte zwischen dem Mädchen und seinem Retter anzeigt. Außerdem wird gewarnt, wenn man etwas Wichtiges an der Handlung übersehen hat. Das dann gezeigte Wegkreuz bedeutet, daß man andere Lösungsschritte hätte unternehmen können. Genauere Hinweise werden aber nicht gegeben.

Die bei Überlandflügen eingeblendete Landkarte beschwört *Indiana Jones*-Stimmung. Auch die *Jagd nach dem grünen Diamanten* läßt geftig grüßen: Romantiker kommen auch auf ihre Kosten! Wahrscheinlich wird Heart of China nur auf ATs spielbar sein. Als Erstes wird die 256-Farb-Version veröffentlicht. Voraussichtlich soll eine EGA-Fassung folgen. Mit Sicherheit aber wird sich Luckys Aufgabe ohne Maus oder Joystick schlecht lösen lassen – das ganze Adventure ist auf Rechts- („look") und Linksklick („operate") eingestellt. Die bekanntesten Soundkarten sollen unterstützt werden. Im nächsten Heft können wir den Chinakrimi hoffentlich richtig testen. Bis dahin laßt Euch von den Fotos Appetit machen! ■

EVA HOOGH

LASER für 16 bit

Altbekannt, doch nun in original Spielhallenqualität: Dragon's Lair gehört zum Lieferumfang.

Sie sind klein, sie sind rund, und sie stellen ein gigantisches Speichermedium dar: die CDs! Mit Speicherkapazitäten von mehreren hundert MByte sind sie wohl die Datenträger schlechthin – klein, handlich und äußerst zuverlässig. Die Diskette mit ihren Ladezeiten und stark begrenzten Kapazitäten scheint dagegen ein überflüssiges Datenträgerchen zu sein, dessen Zeit längst abgelaufen ist. Dem ist leider nicht so, denn wiederbeschreibbare CDs sind teuer und die zugehörigen Geräte als solche für Normalsterbliche nicht zu bezahlen.

„Fixefox" (oben)/„Mach 3" (unten)

Aus diesen Gründen wird es aus diesem Traum auch so schnell nichts werden, zumindest nicht für unsere Heimcomputer. Aber wenigstens einen Wunschtraum kann sich nun ein jeder User in Erfüllung gehen lassen: den Traum vom Spielen von der CD!

Wer nun denkt, ich rede vom CDTV von Commodore, der hat sich geschnitten, denn aus deutschen Landen kommt eine viel interessantere „Erfindung", wie ich meine. Die Mannheimer Firma **SOFTWARE-CORNER** hat nämlich ein CD-ROM für Amiga, Atari ST und PC entwickelt, das sowohl preislich als auch von den Funktionsfähigkeiten dem CDTV überlegen ist. Davon ganz abgesehen, ist dieses CD-ROM CDTV-kompatibel, doch dazu später mehr.

Schon vor gut zehn Jahren konnte sich **Dirk Neuen**, Geschäftsleiter von **Software-Corner**, an Laser-Disc-Spielautomaten nicht sattsehen und interessierte sich brennend für diese Technik. Aus anfänglicher Neugier wurde im Laufe der Zeit eine Idee. Nämlich die Idee, diese 30-cm-Bildplatten auch den heimischen Heimcomputern zugänglich zu machen. Und so versuchte er, eine Hardware zu entwickeln, mit dessen Hilfe und einer entsprechenden Steuersoftware der Anschluß eines CD-Bildplattenspielers an den Amiga, ST und PC möglich ist und alle Spielhallen-CDs spielbar sind. Für das Programmieren der Steuersoftware zeichnet übrigens Dirk Rodewald, ein versierter PC-Anwendungsprogrammierer, verantwortlich.

CD, Interface und Steuersoftware.

Bildschärfe garantiert . . .

Das Produkt ist kürzlich fertiggestellt worden, und für alle Besitzer eines Pioneer CLD-1500 Players ein unbedingtes Muß, denn für nur 199 DM kann die Hardware inklusive Steuersoftware und dem originalen Spielhallenklassiker Dragon's Lair erworben wer-

POWER

den. Warum es gerade dieser Player sein muß? Weil nur dieser Player die nötigen Voraussetzungen hat, deswegen.

Wer diesen Bildplattenspieler nicht sein eigen nennt, der kann diesen auch direkt von Software-Corner beziehen. Inklusive Hardware, Steuersoftware, Dragon's Lair und einem CD-Film (!) kostet das gute Teil 1199 DM. Bedenkt man den anfänglichen Automatenpreis von 80.000 DM (!), ist dies doch ein Kinkerlitzchen, oder? In Kürze soll auch ein neues Interface herauskommen, was das Gerät CDTV-kompatibel machen wird, umgekehrt ist dies aber nicht möglich, denn CDTV kann neben den Spiel- nur kleine Audio-CDs abspielen. Der CD-Player hingegen kann von den 8-cm-Single-CDs bis zu den 30-cm-Riesen-Platten alles abspielen!

Wie sieht's mit dem Angebot von CD-Spielen aus? Momentan existieren 86 CD-Titel, zwölf davon werden noch bis Weihnachten von Software-Corner veröffentlicht, viele weitere sollen 1992 folgen. Preislich liegen die Platten von günstigen 90 bis satten 160 DM, doch dafür wird auch wirklich Phantastisches geboten. Eine Wenigkeit von 56.000 Bildern finden auf einer Seite der 30-cm-Platten Platz, und was damit angestellt werden kann, ist mit Worten nicht zu beschreiben. Auch die Fotos werden Euch nur einen ganz geringen Eindruck über die wahre Bildqualität geben können. Bei diesen Games gibt es kein Ruckelscrolling, keine Verlangsamung bei zu vielen Sprites und so weiter. Hier bleibt alles verdammt flüssig, sauber und vor allem unheimlich schnell.

Ich hatte in Mannheim die Gelegenheit, einige neue Produkte exklusiv unter die Lupe zu nehmen, und ich muß sagen, ich bin fasziniert von dem, was ich sah. Firefox nennt sich das Spiel zum 1982 erschienenen Warner-Bros-Film, das bereits als CD-Spiel im Jahre 1983 in den Spielhallen erschien. Die Landschaft und viele Zwischenszenen sind direkt vom Film übernommen worden, nur die feindlichen Jets bestehen aus Sprites. Konkret heißt dies: Realitätsnähe 99 Prozent! Es ist unglaublich, wie schnell die Landschaft – darunter auch Canyons – am eigenen Fighter vorbeihuscht, und alles ist „echt"! Firefox soll bereits für ca. 150 DM erhältlich sein, wenn Ihr diese Zeilen lest.

Ähnlich geht's bei Mach 3 zu, einem Bomber-Action-Spiel. Auch hier bestehen die Bodenziele aus originalen Landschaftsaufnahmen, was wiederum eine hohe Realitätsnähe mit sich bringt. Zu einem Preis von ca. 120 DM wird dieses Produkt im Dezember erscheinen.

Für Pokerspieler hat Software-Corner auch etwas auf Lager, nämlich Casino Royal I+II. Bei diesen Strip Pokern kommen auch die Damen nicht zu kurz, denn neben denselbigen gibt es auch Männer zu betrachten. Hier handelt es sich ebenfalls um gefilmte Szenen und nicht etwa um gezeichnete Sprites.

Weitere, altbekannte Spiele, die demnächst erhältlich sein werden sind Space Ace und F 15 Strike Eagle. Noch etwas dauern wird's mit Afterburner, doch darauf sind wir besonders gespannt. Wir werden natürlich beizeiten ausführlich berichten.

Wie Ihr mir vielleicht schon angemerkt habt, bin ich total begeistert von diesem CD-ROM und werde mir in Bälde eines zulegen. Wer noch weitere Angaben zu diesem Produkt wünscht, der kann direkt an Software-Corner, Augartenstraße 6 in 6800 Mannheim schreiben oder anrufen unter 0621/ 402387 (Fax: 443632).

HANS-JOACHIM AMANN

Don Bluths „Space Ace" bietet Zeichentrick-Animation in höchster Perfektion.

Bringt CD-Power auf den Monitor: der Pioneer CLD-1500. Die üblichen Ausgänge erlauben den Anschluß an jeden Fernseher und Monitor.

Ein Jet im Packeis („Firefox")

Nochmal „Firefox"

Ein hübsches Bodenziel ...

B·E·T·T·Y·S B·Ü·R·O

Such a mad House – was'n irres Haus. Ein Geschäftsgebäude mit 13 Etagen, und der erste Stock liegt oben, unterm Dach. Hinter der Tür mit der Aufschrift '12' verbirgt sich die Botschaft der 'Freien Republik Duban', hinter der '18' die Vertretung der 'Volksrepublik Duban'. Auch MAD TV, ein Privatsender, hat seine Räume hier bezogen. Die Mitarbeiter sind hochmotiviert, scheffeln Kohle und spielen sich immer wieder gegenseitig aus – für Betty. Blondes Gift. Eine Holde der Gattung, die sogar im tiefsten Winter nicht davor zurückschrecken würde, ihre 'Hot Legs', die auf den ersten Blick 99 Prozent ihres rasanten Körpers auszumachen scheinen, mit Netzstrumpfhose, Mini und Pumps zu bedecken.

Noch dazu Vorzimmerdame und Cheftipse bei Mad TV, läßt sie sich von der männlichen Belegschaft reichlich und teuer hofieren. Daß es beim Sender bald drunter und drüber geht, nun, wen wird das wundern. Ach ja, fast hätte ich's vergessen: Bettys Büro ist übrigens die 27...

Ja, ja die Frauen. In diesem Fall bietet die verführerische Weiblichkeit den Stoff für die Kulisse einer etwas abgedrehten Handelssimulation – in spe. In der Entwicklungsabteilung des Kaarster Labels Rainbow Arts läuft das Game derzeit schlicht und ergreifend unter dem Deckmäntelchen *MTV.* Was unsere Shots anbetrifft, nun, aus eben genanntem Anlaß sind diese jetzt noch mit äußerster Vorsicht zu genießen, pre production eben, nicht mehr als Prototypen mit Animationsphasen, direkt nach 'nem Scribble auf den Screen. Hier ist noch alles drin, Änderungen vorbehalten, nur Grundgerüst und Titel stehen.

Erscheinen wird 'Mad TV' vorraussichtlich Ende des Monats für PC, Amiga und ST, für ersteren zum Preis von 119 Mark, für letztere beiden gegen einen Obulus von 99 Mark.

'Mad TV' ist die Firmenbezeichnung für einen privaten Fernsehsender, der noch völlig in den Kinderschuhen steckt. Die Mittel sind knapp, die Konkurrenz groß. Profilieren heißt die Devise. Der Programmdirektion kann es nur Recht sein, daß Betty *(oder sind es ihre Beine?)* die Mitarbeiter zu Höchstleistungen motiviert. Mehr Engagement und Leistung schlägt sich in höheren Einschaltquoten nieder. Die wiederum machen sich im Geldbeutel der Angestellten bemerkbar, und somit auch in der Größe der Geschenke, mit welchen sich Betty verwöhnen läßt.

Wie also bekommt man einen jungen Fernsehsender auf die Füße? Ganz klar, auf die Promotion kommt es an. Ein kurzer Überblick über das kurzfristig verfügbare Budget wird Euch Antwort auf die Frage geben, wie gut die zu beauftragende Werbeagentur sein wird, und wie aufwendig das Resultat, der 'Mad-TV-Werbespot' letztendlich sein wird. Machen ist die eine Sache, senden dann der zweite, meist kostenintensivere Akt. Wißt Ihr, was so'ne Sendeminute im Fernsehen kostet. Nein? Die Ohren würdet Ihr anlegen!

Und genau das tun auch die Manager, ständig auf der Suche nach erfolgversprechenden Streifen, guten Schauspielern oder Moderatoren. Ja, die wollen richtig Kohle, und zweitklassige ihrer Art findet man bekanntlich an jeder Straßenecke. Was also tun? Da mit seiner Hände Arbeit noch niemand reich geworden ist, könnt Ihr Euch auch hier des ein oder anderen Tricks bedienen.

Und da geht die Handelssimulation erst richtig los. Es wird direkte Geschäftskontakte, aber auch die eher indirekten geben. Unter letztere fallen nicht zuletzt die Firmen, welche neben 'Mad TV' noch im Haus angesiedelt sind. Will man sich mit dem Sender vergrößern, sollte man für Platz sorgen, sprich: eine benachbarte Company 'rausekeln'. Kleine Intrigenspielchen haben da nicht nur ihren Reiz, sondern bereiten zudem ungeahnten Spaß.

An Example for Example: Ihr werdet Zeuge eines geplanten Anschlages auf die Botschaft der 'Volksrepublik Duban'. Sogar den Terrorist, der sich mit seiner Handgranate in das Gebäude schleicht, könnt Ihr am Schirm verfolgen. Nun ergibt sich folgende Situation: Eigentlich könnte Euch der Vorfall ja völlig einerlei sein, doch wäre es gar nicht schlecht, wenn dieser Anschlag in den Räumen der Botschaft für die 'Freie Republik Duban' verübt würde, weil 'Mad TV' deren Räumlichkeiten später sehr gut nutzen könnte. Da Ihr als Player nunmal die Gewalt über alle Menues und somit auch über Tür- und Firmenschilder habt, könntet Ihr *(wenn Ihr so hinterhältig seid)* fix die Türschilder vertauschen – und schon macht's da 'bumm', wo es Euch am ehesten in den Kram paßt. Wäre das nicht fies? Und Betty – die würde sich erkenntlich zeigen.

Dies ist nur eine Variante im großen Intrigenspiel um Einschaltquoten und Bettys Bett. 'Mad TV' wird voller solcher Überraschungen stecken, allerdings kommt auch der ernsthafte Wirtschafts- und Handelscharakter nicht zu kurz. Ihr dürft also gespannt sein. So, ich muß jetzt erst mal schnell zum Juwelier um die Ecke – meine Chefin hat nämlich morgen Geburtstag... ■

MATS

BAZAR

Deckel auf – Karte rein! Und schon habt Ihr Euren Amiga 500 um satte 512 KB getuned. Mit dabei: Eine akkugepufferte Hardware-Uhr (abstellbar) und das irre Rollenspiel NEUROMANCER. Zugreifen beim ROCTEC RM550C-Paket für

nur **149,–**

Bestellnummer: M 100

Ihr habt keine Ratte im Haus? Kein Problem, wir schicken Euch eine! Unser Hit-Stern-Maskottchen „Space Rat“ für

nur **40,–**

(Ratte wird ohne Kamel geliefert!)

(Größe 18 cm)

Bestellnummer: M 500

Zocken wie in der Spielhalle könnt Ihr nun mit dem MULTIFUNCTION JOYSTICK! Joyboard mit einstellbarem Autofeuer, integrierten Paddles u.v.a.m.. Beste Microschalter-Qualität. Für Atari, ST, Amiga, C-64.

39,95

Bestellnummer: M 200

BLOCK OUT – den „3 D-Tetris“-Hammer gibt's bei uns für IBM-PC (5,25- und 3,5-Zoll-Discs), Amiga und ST. Der Preis:

49,95

Bestellnummer M 400

Irres Fliegen – tolles Angebot: Den Klassiker JET gibt's nun komplett mit der Scenery-Disc JAPAN bei ASM für

49,95

Bestellnummer: M 300

(nur für Amiga erhältlich)

Für Bestellungen bitte die Bestellkarte im Anhang benutzen. **Zahlungsweise:** Bei Vorkasse entstehen lediglich die Porto- und Versandkosten (Inland 4,– DM, Ausland 6,– DM). Bei Nachnahmelieferungen entsteht eine zusätzliche Gebühr von 7,50 DM. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 8/9/91 erscheint
am 26. Juli 1991

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 10/91 ist der
16. August 1991

TERMINE

Suche Software

C64: Suche Buck Rogers (SSI) und bin an allen SSI-Rollenspielen interessiert, die nach Buck noch erscheinen werden. A. Dehmel, Am Schorn 18, 8132 Tutzing, 08158/2688

Hey Freaks!!! Einsteiger sucht gratis alles über C-64 (z.B. Tips, Literatur, Games usw.) P.S. Danke! Lars Kühnhold, W.Seelenbinderstr. 10, O-6902 Jena-Lobeda.

Suche Original-Software für alle Systeme. Schreibt an A.Himmler, Querstr. 2 a, 8540 R'hembach

Kaufe Atari-ST-Originalspiele, die nicht älter als 2 Jahre sind. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

!!! Black Sector !!! Neueste Software für den Amiga!! Superbillig!! Superschnell! 100% zuverlässig! Bestellt noch heute bei: Cetin Sungur, Danziger Str. 6, 4936 Augustdorf.

Tausche Gameboymodul Puzzleboy (ASM 88%) 3 Mon alt gegen Nemesis. Schreibt mir: Auhan Audin, Siedlerstr. 24, 3300 Braunschweig.

C64: Suche Buck Rogers (SSI) und bin an allen SSI-Rollenspielen interessiert, die nach Buck noch erscheinen werden. A. Dehmel, Am Schorn 18, 8132 Tutzing, 08158/2688

Hey Freaks!!! Einsteiger sucht gratis alles über C-64 (z.B. Tips, Literatur, Games usw.) P.S. Danke! Lars Kühnhold, W.Seelenbinderstr. 10, O-6902 Jena-Lobeda.

Suche Original-Software für alle Systeme. Schreibt an A.Himmler, Querstr. 2 a, 8540 R'hembach

Kaufe Atari-ST-Originalspiele, die nicht älter als 2 Jahre sind. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

!!! Black Sector !!! Neueste Software für den Amiga!! Superbillig!! Superschnell! 100% zuverlässig! Bestellt noch heute bei: Cetin Sungur, Danziger Str. 6, 4936 Augustdorf.

Tausche Gameboymodul Puzzleboy (ASM 88%) 3 Mon alt gegen nemesis. Schreibt mir: Auhan Audin, Siedlerstr. 24, 3300 Braunschweig.

Hilfe!! Mein armer, alter, kleiner C16 sucht Spiele aller Art!!! Wer kann helfen!!! Uwe Pumpa, Hirzerweg 68, 1000 Berlin 42.

Suche preiswerte Software (Spiele, Anwender usw.) für PC-3,5. Angebote bitte an: Thomas Spack, Zur Porta 307, 4952 Porta-Westfalica.

Suche Software für Amiga 500. Listen an: Albert Müller, PF 1220, 8908 Krumbach. Verkaufe Software für Atari ST und C64. PS: Wollt Ihr nie mehr im Lotto verlieren? Wann je, dann meldet Euch! 1 DM RP

Biete Software

PC Games Große Auswahl an neuen Spielen. Broschüre gratis! anfordern. PC Industry, T. Panyrek, PF 92, A-1152 Wien.

C64! Verk. Disk. z.B. Italy 90 (38,-), Grand Prix Circuit (25,-), North Sea Inferno (18,-)... Liste gegen 1 DM Rückporto bei Thomas Haberstroh, Tannenweg 8, 8490 Cham-Katzbach.

Ver. für Atari 2600 9 Spiele 105,- und 6 Amiga PD-Spiele für 15,-. (Imperium, Kaiser 2, Return to the Earth, Hamburger, Trucking, Mensch ärgere dich nicht) 09395/1286, Carsten Thoma, In den Stadtäckern 13, 8771 Homburg.

Gratisliste für den C64 + Amiga!!! Die neueste PD Software (max 0-3 Tage alt) auf ca. 600 Disks gibt es bei: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Ich erhalte die PD-Doftware direkt von Partys, Firmen und Programmierern, so daß Ihr bei mir an der richtigen Adresse seid. Denn ich bin 1. billig, 2. schnell und 3. aktuell. Am besten Ihr schreibt noch heute..., aber bitte legt Rückporto bei (DM 2.40).

Verkaufe C-64 Originale Disks Je Game 15 DM: FM II + Exp. Kit / Wasteland / Curse of Azure Bonds / Hillsfar / Wex Le Mans / Ultima V / Zu F. Cornelius, Emscherstr. 15, 3300 Braunschweig.

Atari-ST Software abzugeben. Mehr als 1200 Top-Games und Anwendersoft. Liste anfordern bei: Comp-Soft, Karl Pölzler, PF 1000, A-8670 Krieglach/Austria

Wir, die M&M Crew haben immer neueste und billigste Soft für Euren Atari ST. Contact us: Häusle Martin, Trutsch 17, A-6822 Satteins, Austria, Vorarlberg.

Wir, die M&M Crew haben immer neueste und billigste Soft für Euren Atari ST. Contact us: Häusle Martin, Trutsch 17, A-6822 Satteins, Austria, Vorarlberg.

Amiga: Neueste Soft evtl. auch Anfänger. Haben außerdem ca. 250 Disks mit Source-Codes. Call: 04244/88455

Amiga: Neueste Soft evtl. auch Anfänger. Haben außerdem ca. 250 Disks mit Source-Codes. Call: 04244/88455

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse. Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse. Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

Wir programmieren Intros + Demos, malen Grafiken aller Art und machen sogar eigene Musik für Euch (natürlich C64!!). Höchste Qualität ist garantiert... Schreibt an: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt oder ruft an unter 02871/42766 (bitte erst ab 19 Uhr !!!)

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse. Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse. Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse. Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse. Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse. Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse. Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

Die 10 neuesten Szene-Disks für Ihren Amiga. Alle Disks randvoll mit Games, Intros, Makern, Utilities uvm. Für nur 20 DM per VK (bar/Scheck) oder NN (+ 5 DM) bei Unicorn, T. Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1.

Unicorn-PD Die besten PD-Prog. für Amiga & C = 64. Mehr als 1500 Disks vorhanden. Katalog je 1 DM. Bitte Systemangabe. Disk schon ab 0,40 DM. Unicorn, T. Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1.

*** Super-Game-Collection *** Die besten Games der Woche für Ihren C = 64 oder Amiga. Nur je 10 DM (bar/Scheck) oder NN (+ 5 DM) bei Unicorn, T. Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1.

*** Unitrex * Das neue Diskmag.** Für den Amiga. Mit Kostenlosen Anzeigen, Games, Demos, Tips uvm. Das Mag. gebts für nur 10 DM (NN 15 DM) bei: Unicorn, T. Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1.

Diese Anzeige ist zwar klein, aber unser PD-Angebot (C64.Amiga) ist riesengroß. Gratisliste über: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Rückporto beilegen.

Wegen Systemaufgabe zu verk.: Software, Bücher u. Hardware für Amiga. Software ab 15 DM. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Jörg Proiol, Vereinsstr. 281, 4432 Gronau.

Amiga Originale: Loom = 40.-, Elvira = 45.-, Transworld = 35.-, Speedball 2 = 35.-, Legend of Faerghail = 40.- Atari Originale: Klax = 30.-, The Light Korridor = 30.- Tel: 0201/640167. Werner Kaminsky, Oberdorfstr. 75, 4300 Essen.

Tausche/Verkaufe die Originale von Sim City (C64) und Invest (Amiga) gegen die Originale von Football-Manager (I/II), Larry u.ä. für den Amiga. Tel: 04441/82148. Jens Czernik, A. E. Birnbaum 23, 2848 Vechta.

Amiga 500 + C64 Spiele
Was die anderen nicht haben, haben wir. Monkey Island, Red Baron, Maupiti Island. Leistung = 100%, billig! Liste gratis! Christian Bender, Katrinstr. 4, A-4820 Bad Ischl.

Verk. PC Games Golf, Tetris, Steel Thunder, Gull Blast u.a. Spiele DM 40,-. Christian Maier, Siebenaich 17, A-9300 St. Veit/Glan.

You want the newest Software fpr your Atari ST, Atari XL and Amiga. Please write your System. Contact us:: THE ELITE, Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Du brauchst ein cooles Intro auf dem C-64? Dann schreib' uns. Wir machen coole Intros mit Grafik & Sound. Abyss C., Achim Zimmer, Klosengartenstr. 25, 5042 Erftstadt. 02235/41525.

CH-AMIGA-CH günstig neueste Soft abzugeben. Fr. 2.20 u. billiger m. Disk, auch billige Hardware erhältlich bei: ICE-T, Markus Dutzi, Schachen 8, CH-3400 Burgdorf, Tel: 034/229506 **CH-AMIGA-CH**

Verkaufe für C-64 Originale: Hillsfar, T.K.O., Mars Saga, Bloodwych, Zak McKracken, Blood Money, Ultima 3, Wasteland, alle zus. für Fr. 200,–. Tel: 0041/1/7407020. Ch. Bolfing, Schöneggstr. 55, CH-8953 Dietikon.

You want the newest Software for your Atari ST, Atari XL and Amiga. Please write your System. Contact us:: THE ELITE, Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Amiga Aktueller, billiger, rascher unmöglich. Auch jede Anleitung. *Gratis-Liste/Disk sofort anfordern* Info: 0043/222/9824701 oder H. Insam, PF 278, A-1140 Wien. Meldet Euch!!

***Amiga* Aktuellst bis uralt.** Auch jede Anleitung. Günstiger, rascher unmöglich. Tausch ebenfalls angenehm. Info: 0043/222/9824701 oder H. Insam, PF278, A-1140 Wien. Gratis-Liste/Disk anfordern!!!

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Robert Tremel, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

Amiga Games: Sim Earth 95 DM, MIG-29 90 DM, Loopz 50 DM, Puzznig 65 DM, Battle Command 65 DM, M.U.D.S. 75 DM, Buck Rogers 85 DM, Transworld 65 DM. Tel: 06332/14318, Herbert Behnke, Starenstr. 4 B, 6660 Zweibrücken.

Achtung: Dieses Mal geht es um die Musikcassette "F" von der Computergruppe Sperical Designs. 15 tolle Amiga-Spitzenmusiken von unseren Musikern RTS auf Original Maxellcassetten für schlappe 10 DM. Für 60 Minuten Hörgenuß ein absolutes muß. Schreibt an: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

Was? Du suchst noch DIE Games für Deinen C64? Ja? Ich hab sie. Schreib doch schnell) m. Rckp.) an: Günay Ates, Metzgerstr. 5, 7039 Weil im Schönbuch. 99% Antwort! C64!

Verk. Orig. Software für PC: RR Tycoon (45 DM), Populous (30 DM), PQ I (30 DM), LL I, II, III (75 DM), PGA Golf (30 DM), Full Metal Planet (35 DM), F-15 Strike Eagle III (40 DM), Gold Rusch (30 DM) usw. 0421/15980 ab 19 Uhr. Verk. Nintendo Carts auch. Robert Sullivan, Grosse Weide Str. 11, 2800 Bremen 1.

Habe immer die neueste Soft für Amiga und C-64. Riesenauswahl, Computertyp angeben. Gratis-Liste bei: Ralf Nowakowski, PF 1320, 8372 Zwiesel.

Habe immer die neueste Soft für Amiga und C-64. Riesenauswahl, Computertyp angeben. Gratis-Liste bei: Ralf Nowakowski, PF 1320, 8372 Zwiesel.

Habe immer die neueste Software für den Amiga! Ruft an: 02107/2519 *AMIGA* *AMIGA* *AMIGA* Klaus Tillmann, Bleichstr. 24, 4040 Neuss 21

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga!** Ich habe einfach alles!!! Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uit, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga!** Ich habe einfach alles!!! Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uit, PF 13, A-1145 Wien.

Verk. Orig. PC-Spiele: FS4-Designer 100 DM, SS2, Trans-World, MIG 29 uvm. Jedes Spiel 30 DM! Liste von D. Anders, Ginsterbusch 8, 6300 Giessen, Tel: 0641/25987.

Verkaufe für PC: 5,25 Atomix, Die hard, last Ninja 2, Ski or Die, Indy 500, LHX, Bad Street Brawler, Ultima 6, Xenon 2, Loom, Powerdrome, FF1, Preis VB, Angebote an: O.Höfele, Kepplerstr. 50, 8402 Neutraubling

Vergebe neueste Software! Wir haben alles, was Sie brauchen! Bitte System angeben. Schreibt an K.H.T., Kraus Herbert, Gablenzg. 41/9/3, A-1150 Wien.

-=* AMIGA/IBM *=- Do you need new 0-days warez? Then take your Telephone and call 49 8431 40959 Germany. See ya. Klaus Peter, Birkenweg 17, 8870 Ingolstadt.

Elvira-Komplettlösung!!! Mit allen karten und Rezepten!!! Das alles gibt es für nur läppische 10 DM bei: Stefan Schenda, Schäferholzweg 17, 4980 Bünde 1. Tel: 05223/17243 ab 19 Uhr

Suche Kings Bounty für Amiga!!! Schreibt an. Stefan Schenda, Schäferholzweg 17, 4980 Bünde 1. Tel: 05223/17273 ab 19 Uhr!!!

PC-Games. Große Auswahl an neuen Spielen. Broschüre gratis! anfordern. PC Industry, T. Panyrek, PF 92, A-1152 Wien.

Achtung: Jetzt zu haben für den Commodore 64: LÄNDER-INFOS!!! Mit allen wissenswerten Informationen über alle Länder dieser Erde: Name, Kürzel, Einwohner, Hauptstadt, Währung u.v.a. Zudem 3 weitere Programme im Preis enthalten: Länder-Quiz, Abkürzungen + Editor. Das alles für 20 DM bei: Torben Krößmann, Stormarnring 17, 2056 Glinde. (Nur Vorkasse)

Originale mit Anleitung und Verpackung für den AMIGA: Archipelagos 36.50, Block Out 29.50, Colony 32.50, Dragons Lair 46.50, Final Countdown 32.50, Formula One 29.50, Kult 32.50, Night Shift 34.50, Oil Imperium 32.50, African Raiders 32.50, FS II 59.50 incl. Scenarie Europa, Italy 1990 32.50, kick Off 29.50, Player Manager 32.50, Soccer Manager Plus 32.50, Sommer Games 29.50, Aunt Arctic 32.50 u.v.a. Ruppert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, Ruf: 04191/4320.

Amiga-Originale: Populous 30.-, The Promised Land 15.-, Dungeon Master (dt.) 35.-, Cadaver 35.-, James Bond 25.-, Ultima 5 35.-, Lemmings 30.- Ruft an: 02684/6174, Dieter Acht, Fichtenstr. 6, 5419 Muscheid.

Du brauchst neue Amiga-Software und ich kann sie Dir günstig besorgen! Näheres unter 02172/2343 Österreich, täglich ab 13 Uhr. Herbert Schneeweis, Lisztg. 2, A-7132 Frauenkirchen.

Verkaufe Original für MS-DOS Sim Earth und Wonderland. VB je 55 DM. Oliver Niggeman, Uhlenmersch 5, 4939 Steinheim, Tel: 05233/8459

Verkaufe nur Amiga-Spiele mit ASM-Hitstern! Great Courts 2, Player Manager, E.H. Int. Soccer, Leisufe Suit Larry 3, Turrican und Logo! Ruf einfach bei Heiko an: Tel: 04121/5276!!! H. Köhler, Schützenstr. 4, 2207 Kiebitzreihe.

Amiga Topsoft günstig abzugeben! Nur 1 DM pro Disk, wenn Ihr mir Eure Leerdisketten mitsendet. Fordert Gratisliste an! Tobias Dirks, An der Lause 1, 5920 Bad Berleburg.

! ACHTUNG !

- Es ist uns nicht mehr möglich, Erotik-Soft oder andere pornographische Games hier im Kleinanzeigenteil zu veröffentlichen
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von Raubkopien verstößt gegen das Urheberrecht und kann strafbzw. zivilrechtlich verfolgt werden
- Wir bitten um vollständige Adressenangaben in Ihren Kleinanzeigen
- Anzeigen mit PLK-Nr. werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebenes Glücksspiel hinweisen, dürfen nicht mehr abgedruckt werden

Wir bitten um Ihr Verständnis

! ACHTUNG !

Habe immer die neueste Soft für Amiga und C-64. Riesenauswahl, Computertyp unbedingt angeben. Gratis-Liste bei: Ralf Nowakowski, Postfach 1320, 8372 Zwiesel.

Habe immer die neueste Soft für Amiga und C-64. Riesenauswahl, Computertyp unbedingt angeben. Gratis-Liste bei: Ralf Nowakowski, Postfach 1320, 8372 Zwiesel.

***** C-64 *** PC *** C-64 ***** Origin. PC: Das Boot 55.-, Csct Miss 30.-, Origin C-64: Tiger Road 25.-, Cabal 25.-, Heroes 35.-, Untouchables 25.- Nachnahme o. zzgl. Kosten 02933/1456, Alexander Rossa, Niedensteinsweg 8, 5768 Sundern 6

Amiga-Soft! Günstige Abos um 175 DM incl. Disks. Auch Bestellungen ab 10 Disks möglich. Jedes Game 2,30 DM incl. Disk, jedes Abo besteht aus 100 Disketten! Anfragen an: Harald Lamisch, PO Box 1, A-9027 Klagenfurt, *Austria* Be fast

*****Poison*** Ihr braucht Software?** Kein Problem! Schreibt an: Markus Frankl, 10.Oktoberstr. 12, 9330 Treibach, Austria!!! Poison

AmigaCH**** Biete neueste Soft!! Sehr preiswert!! Liste anfordern bei Trajanov Robert, Sur le mont 283, CH-1796 Courgeraux, Schweiz.

Verkaufe billige C-64 Software!! Habe immer die neuesten Games u. Anwender. Liste bei: Dr. Who/S-Soft, Christian Bucher, PO Box 4, A-4611 Buchkirchen or call: 07242/28139 (Chris)

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga!** Ich habe einfach alles!!! Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uit, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga!** Ich habe einfach alles!!! Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uit, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga!** Ich habe einfach alles!!! Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uit, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga!** Ich habe einfach alles!!! Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uit, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga*** Topaktuelle Software** ** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

*****Amiga*** Topaktuelle Software** ** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

**** PC-MSDOS **** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC". *** PC *** MS-DOS ***

**** PC-MSDOS **** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC". *** PC *** MS-DOS ***

**** PC-MSDOS **** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC". *** PC *** MS-DOS ***

**** PC-MSDOS **** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC". *** PC *** MS-DOS ***

*****Amiga*** Topaktuelle Software** ** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

*****Amiga*** Topaktuelle Software** ** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

Lotus-Esprit Xenon-2 Eco alles Original mit Packung usw. gegen Flight of the instruder oder Geld. Ruft an: Fabian Gaarz, Sohlstättenstr. 107, 4030 Ratingen, Tel: 02102/473653.

Amiga! Super Cars II, Chuck Rock, Back to the F. III! Gegen 5,- + 1 DM RP. bekommt Ihr von mir eine Demodisk mit je einem spielbaren Level! Jan Arto, Nikolauskirchstr. 5, 3560 Biedenkopf.

***** Amiga ***** Origin. Power Monger 40.-, Turrican II 40.-, Chambers of Shaolin 20.- Lief. per Nachnahme ohne zzgl. Kosten. 02933/1456. Alexander Rossa, Niedensteinsweg 8, 5768 Sundern 6.

Amiga: Powermonger 50.-, Harpoon 50.-, Nam 65-70 50.-, Lost Patrol 40.-, Midwinter 35.-, Oil Imperium 30.-, Lords o.t.rising Sun 30.-, Carrier Command + Running Man 30.-, Antheds 25.-, Marc Bäuerle, An der Au 30, 6368 Bad Vilbel, Tel: 06101/43677

STOP!! Sucht Ihr Logos für Eure Demos, Intros..., in jedem gewünschten Format? Dann ruft schnell an! Nennt Eure Wünsche und wir fertigen es Euch an! Das Logo schlechthin! Tel: 02103/60774. Fragt nach Massimo! (von 16-20 Uhr) Only legal Soft! (Amiga) Massimo Cardascia, Walderstr. 161, 4010 Hilden.

Biete für Amiga Rings of Medusa, Supremacy 50 DM, Rising Sun, Un Squadron 40 DM, Batman the Movie, Ghostbusters 2 35 DM. Sendung erfolgt per Nachnahme **beeilt Euch** Frank Schumann, Neustr. 4, 5820 Gevelsberg.

Wer hat CPC Schneider 6128 und C64? Ich habe Spiele, verk. nur Orig. Preis zw. 10 ü 30 DM. Habe Project Firestart, Fighter Bomber, Tel: 04651/21979 ab 19.00 Uhr. Gustavo Zschage, Steinmannstr. 63, 2280 Westerland/Sylt

PC ** PC ** PC Do you want the newest stuff??? Then call: 0641/493215, Frank Zimmer, Südhang 18, 6300 Gießen.

THE SOFTWARE MANIACS »HOTLINE«

DIE SPEZIALISTEN 030/6944862

	PC	Amiga	ST
Amiga Speichererweiterung	-	94,95	-
Amiga Mouse	-	39,95	-
Bandit Kings of Anc. China	84,95	79,95	-
Bane of Cosmic Forge	79,95	79,95	-
Bards Tale 3	69,95	69,95	-
Bards Tale 4 (Dragonwars)	69,95	65,95	-
Brat	-	59,95	59,95
Buck Rogers	71,95	69,95	-
Cadaver	72,95*	65,95	65,95
Centurion Def. of Rome	69,95	65,95	-
Champions of Krynn	65,95	65,95	72,95*
Chaos Strikes Back	-	61,95	61,95
Command HQ	89,95	-	-
Curse of the Azure Bonds	59,95	69,95	72,95
Death Knights of Krynn	72,95	69,95*	-
3-D Construction Kit	119,95*	119,95*	119,95*

Neu : Joysticks + Hintbooks !!

	PC	Amiga	ST
Dungeonmaster	94,95*	62,95	62,95
Eye of the Beholder	69,95	67,95	-
F-15 Strike Eagle 2	82,95	69,95*	69,95*
Falcon MK 2	84,95*	-	-
Fate - Gates of Dawn	72,95*	65,95*	65,95*
Flight of the Intruder	84,95	69,95*	69,95*
Ghengis Khan	84,95	79,95	-
Gods	-	65,95	65,95
Great Courts 2	70,95*	65,95	65,95
Heroquest (MB/Gremlin)	-	59,95	59,95
Heroes Quest 2 (Sierra)	89,95	89,95	89,95*
Kings Quest 5	89,95	-	-
Lemmings	69,95	59,95	59,95
Links (neue Kurse da)	89,95	-	-
MI Tank Platoon	84,95	69,95	69,95
Mario Andretti Racing	69,95*	65,95*	-

Wir haben mehr auf Lager !!

! Neu im Programm ! Lynx ★ Mega Drive ★ NES ★ Game Boy ★ Master System ★

	PC	Amiga	ST
Megatraveller 1	80,95	67,95	67,95
Midwinter 2	74,95*	69,95*	69,95*
Might & Magic 3	i.V.	-	-
Monkey Island (dt.)	70,95	59,95	70,95
M.U.D.S.	74,95	65,95	65,95*
NAM 1965-75	79,95	69,95	69,95
Pirates	59,95	59,95	59,95
PGA Tour Golf	69,95	65,95	-
Pool of Radiance	64,95	64,95	64,95*
Powermonger	72,95*	68,95	68,95
Railroad Tycoon	79,95	74,95	79,95*
Red Baron	89,95	-	-
Rings of Medusa 2	72,95*	65,95*	65,95*
Secret of the Silver Blades	65,95	65,95*	65,95*
Silent Service 2	80,95	79,95*	79,95*
SimCity Architecture 1 o 2	39,95	39,95*	39,95*

Täglich Neuheiten !!

	PC	Amiga	ST
Sim Earth	89,95	i.V.	i.V.
Skulls & Crossbones	69,95*	65,95	65,95
Soundblaster	350,-	-	-
Space Quest 4	89,95	-	-
Super Monaco Grand Prix	-	59,95	59,95
Their Finest Hour 1	70,95	70,95	70,95
Transworld	69,95	65,95	65,95
Ultima 5	70,95	69,95	70,95
Ultima 6	79,95	79,95*	-
Ultima W1 Savage Empire	79,95	-	-
Ultima W2 Martian Dream	79,95*	-	-
UMS 2	79,95	69,95	69,95
Warlords	69,95	65,95	-
Wing Commander	79,95	79,95*	-
W.C. Secret Missions 1 o 2	39,95	-	-
Wonderland	82,95	72,95	72,95

Über 400 lieferbare Spiele !!

Der Versand erfolgt per Nachnahme. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Preise gelten solange Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 8 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6 DM, bis 400 DM: 4DM , darüber ist der ganze Spaß umsonst. Unsere Hotline ist 24 Std. täglich und 7 Tage die Woche für Euch geschaltet. Live erreicht Ihr uns Montag,Donnerstag,Freitag 13 bis 20.00 Uhr sowie Dienstag,Mittwoch 16.00 bis 20.00 Uhr. Quält Euch der Wissensdurst besonders, versuchts auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (22.05.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen meistens erhältlich.Seid Ihr zufällig in Berlin,könnt Ihr die Games auch (bitte anrufen) selbst abholen.Inhaber Goepel,Hirling,Pyls GbR

Verk. Originale! PC: Corruption (25), Circus Attractions (25); C64: Space Harrier 2 / Univited / Renegade 3 (je 15), Might + Magic 2 (50). Holger Weger, Am Harzhübel 86, 6750 Kaiserslautern, Tel: 0631/21478.

You want the newest Software for your Atari ST, Atari XL and Amiga. Please write your System. Contact us:: THE ELITE, Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

***** SANITY ***** sells Demo-Abos and Samples!! For info call 05663/7694 (ask 4 Lars) *** keine Raubkopien *** Amiga. Lars Rückert, Mittelgasse 4, 3509 Spangenberg.

PC-Games. Große Auswahl an neuen Spielen. Broschüre gratis! anfordern. PC Industry, Thomas Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien.

Amiga! MS-DOS! Die 1. Adresse für den engagierten Amiga-PC-User. Topaktuelle Software und viele Anleitungen superschnell und günstig! Umfangreiches Gratisinfo auf Supertooldisk noch heute bei: G.Nittel, Postfach 612, A-8011 Graz anfordern.

Amiga: Neueste Soft, evtl. auch Anfänger. Haben außerdem ca. 250 Disks mit Source-Codes. Call: 04244/88455. Klaus Tolle, Binnengarten 31, 2830 Basson.

Amiga: Neueste Soft, evtl. auch Anfänger. Haben außerdem ca. 250 Disks mit Source-Codes. Call: 04244/88455. Klaus Tolle, Binnengarten 31, 2830 Basson.

Amiga: Neueste Soft, evtl. auch Anfänger. Haben außerdem ca. 250 Disks mit Source-Codes. Call: 04244/88455. Klaus Tolle, Binnengarten 31, 2830 Basson.

Amiga: Neueste Soft, evtl. auch Anfänger. Haben außerdem ca. 250 Disks mit Source-Codes. Call: 04244/88455. Klaus Tolle, Binnengarten 31, 2830 Basson.

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse. Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse. Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse. Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse. Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse. Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse. Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

Verkaufe C64-Originale: Sim City, TNT-Comp., Arche D. Captain Blood, Fighter Bomber, Battle Chess uvm. Liste anfordern! V. Fenner, hostedderstr. 30, 4600 Dortmund 14 (1 DM Rückporto beilegen!)

MS-DOS - IBM Verkaufe Originalspiele: PGA Tourgolf (50,-), Silent Service 2 (80,-), Secret of Monkey Island (50,-), Tel: 06301/32231, Dirk Pfeiffer, Konr. Aden. Str. 15, 6756 Otterbach.

Du suchst Amiga-Zuverlässigkeit? Super-Service? Aktuelle Spiele und rasche Erledigung? Die 1. Adresse für den engagierten User: C.Ruff, Postfach 586, A-4840 Vöcklabruck.

Hallo Amiga-Fan! Habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!!! Gratisliste anfordern. Johann Graf, PF 61, A-1053 Wien.

Hallo Amiga-Fan! Habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!!! Gratisliste anfordern. Johann Graf, PF 61, A-1053 Wien.

Hallo Amiga-Fan! Habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!!! Gratisliste anfordern. Johann Graf, PF 61, A-1053 Wien.

Hallo Amiga-Fan! Habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!!! Gratisliste anfordern. Johann Graf, PF 61, A-1053 Wien.

Verkaufe neuwertige Originale 5,25" für IBM-PC: Populous, The Pawn, Fish und Corruption jeweils DM 50,-. Mo-Do ab 18 Uhr Tel: 040/5516104, Daniel Lindner, Quadenweg 45 a, 2000 Hamburg 61.

Original - Amiga - Soft: Jack Nicklaus Golf 1 + 2, Battle Chess, Teenage Queen, Deluxe Paint 3, Kind-Word 2, Hostages, Onmi-Horse.Race, Trans-World, Stadt der Löwen, Ferrari Formula One, Tel: 07224/5806, K.H.Glodd, PF 1310, 7562 Gernsbach.

Red Skins For the latest stuff contact our members. Only 3-7 days old games. Don't waste your time with other lamers. Write to: Torsten Keser, Mühlenstr. 34, 7867 Wrhr 2! Bye!!

Suchst Du Games für den C64? Wenn ja bist Du bei mir richtig. Brandneue + alte Games, hol' Dir für 3 DM die Liste auf Disk, bestelle bei: Batman, Josef Preindel, Postfach 20, A-8019 Graz!!

Public-Domein für CPC 6128 C64 Liste gegen 1 DM in Briefmarken. Rainer Christiansen, Dr. Todsenstr. 4, 2390 Flensburg.

PC-Originale:, Genghis Khan, Das Haus, Transworld, Harley Davidson, Waterloo, Pipe Mania. Holger Stock, Hauptstr. 111, 4800 Bielefeld 14, 0521/411764 ab 18.00

IBM-PC: Verk. Orig.: Sim Earth (dt. 70 DM), Sim City (45 DM), Starflight I (dt. 45 DM). C-64: div. Cassettengames 5 - 10 DM. Thorsten Koch, Gertrud-Bäumer-Str. 26, 5750 Menden 1, 02373/62549.

DER ETWAS ANDERE VERSAND!

24-Stunden Service!

Wir garantieren, daß jede Bestellung spätestens 24 Stunden nach Eingang unser Haus verläßt, sofern lieferbar. Auf alle gekauften Artikel erhalten Sie natürlich volle Garantie. Hier ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Programm:

NINTENDO GAMEBOY

Grundgerät incl. Spiel "Tetris"		159,00
Batterieset mit Netzteil		75,00
Gürteltasche		
weitere Spiele: Alleyway, Golf, Pinball, Qix, Solar Striker, Super Mario Land, Tennis, Wizards & Warriors	je	49,00
Buraifighter Deluxe, Chessmaster, Dr. Mario, Gargoyle's Quest, King of the Zoo	je	54,00

ATARI POWER PACK

Compilation mit 20 Super-Spielen original von ATARI z.B. Gauntlet II, Outrun, Space Harrier, Starglider, Afterburner	99,00

PUBLIC DOMAIN

Aus unserer umfangreichen PD-Sammlung für den ATARI ST kostet
JEDE DISKETTE nur 5,00

DIE JOYSTICK-PARADE

Advanced Gravis Joystick PC	125,00
Advanced Gravis Joystick ST/AMIGA	125,00
Quickjoy junior ST	7,50
Quickjoy 2 ST	13,00
Quickjoy Top STAR ST	45,00
Quickjoy M 5 PC	45,00
Competition Pro 5000	25,00
Competition Pro 5000 Clear	30,00

SPIELESOFTWARE:	ST	PC	AMIGA
Das Boot	-	119,-	79,-
Betrayal	100,-	-	95
Chuck Rock	75,-	-	75,-
Elite	65,-	80,-	80,-
F-16 Falcon	80,-	115,-	95,-
F-16 Falc. Miss. Disk I o. II	65,-	-	65,-
F-19 Stealth Fighter	95,-	115,-	95,-
Galactic Empire	100,-	120,-	100,-
Great Courts 2	85,-	-	90,-
Hard Drivin 2	85,-	100,-	85,-
Hill Street Blues	90,-	-	60,-
Hydra	50,-	-	50,-
James Pond	80,-	-	80,-
Kings Quest V	-	115,-	-
Larry Triple Pack	145,-	145,-	145,-
Lemminge	80,-	-	60,-
Links	-	99,-	-
Mig 29 Fulcrum	110,-	120,-	110,-
M.U.D.S	-	95,-	85,-
NAM	95,-	105,-	95,-
Panza Kick Boxing	99,	-	99,-
Powermonger	89,-	-	95,-
Secr.t of the Monkey Island	95,-	115,-	80,-
Sim Earth	-	130,-	-
Speedball II	85,-	-	85,-
Space Quest 4	-	115,-	-
UMS 2 At War	89,-	99,-	75,-
Warlock	80,-	-	80,-
Wonderland	99,-	115,-	99,-
Wing Commander	-	119,-	-
Wing Comm.Secr.Miss.Io.II	-	45,-	-

Kostenlose Kataloge für PD, Bücher, Hardware, und Software bitte getrennt unter Angabe Ihres Computertyps anfordern. Lieferung per NN zzgl. 7,- DM Versandkosten. Bei Vorauskasse zzgl. 3,- DM, ab 100,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Auslandsversand grundsätzlich zzgl. 15,- DM Versandkosten.

COMPUTER-VERSAND
Schlichting
...der etwas andere Versand

Rund um die Uhr: ☎ 030 / 786 10 96
Playsoft-Studio-Schlichting
Computer-Software-Versand GmbH
Postanschrift / Ladengeschäft: Katzbachstraße 8
D-1000 Berlin 61
Fax: 030/786 19 04 · Händleranfragen erwünscht

Verkaufe Spitzenspiele zu Spitzenpreisen!! F16-Falcon nur 50 DM und Lemmings nur 35 (!!) und Klac für nur 40 DM (alle Preise VHB!!!) Tel: 06253/6527, Holger Bloos, Im Gehklingen 35, 6149 Rimbach.

Verkaufe billigst Original-Software und Literatur für C-64/128 - Amiga - Atari XL/XE. Info bei: J. Schwarzer, PF 531, 8660 Münchberg * Cas. / Disk (ROM *

Verk. Orig.: Silent Service II 65 , Lords of Doom 55, Monkey Island 65, Gunboat 55 (ohne Handb.) Daniel Roth, Birkholzer Weg 22, O-3035 Magdeburg (alles für PC)

Superknaller! 100 PD-Spiele für C-64 auf Disketten für nur 20 DM Vorkasse! Incl. Porto und Verpackung. Die Gelegenheit!! bei Andreas Ziegler, Füchtigstr. 24, 2400 Lübeck.

Ich habe neueste C-64 Spiele. Wenn Du sie haben willst ruf an: 04861/5464, Guido Meyer, Lindenstr. 10, 2250 Husum.

Schweiz / BRD / Austria: Wir haben die neueste Soft für Amiga, Atari ST (E), PC-Kompatible! Max 24 Std. alt. Info bei The Clan, Roger Wattenhofer, Box 263, CH-8854 Siebnen. Tel: 077/931809. Alles Modemimports.

Amiga. To tet the latest modem releases phone the magic mumber. Don't delay ring today. Stay ahead of the rest. Tet the best. New or old, just be bold. D. Osbourne, 4 AFA, A.Sqd., B.F.P.O. 29, Minden

Verk. neueste C64 Orig. Spiele wie: Swiv Turric. 2, Graml. 2, Sup. Mon. GP, Lotus E, Last N. 3, Narc, Twinworld, Ski o. Die, aber auch ältere wie Rainb. I., Tie-Break etc. ab 18 h: 045-033-234 (Olli), Oliver Inde, Mühlenweg 12, W-2408 Timmendorfer Strand.

Allerneueste C64 Soft zu VHB-Preisen! Auch Tools wie Burstn. und Klassiker wie Jet, Flight 2, Aliens, Rainb. Isl., s. Service, B.Bobble, Labyrinth, Kos. Ruft Echelon! Ab 18 Uhr: 045-033-234 Oliver Inde, Mühlenweg 12, W-2408 Timmendorfer Strand.

***** AMIGA *** AMIGA ***** Romance of the 3 Kingdoms, Air Ace III, Somewhere in Time, Skull & Crossbone. Gratisliste anfordern bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Österreich.

***** AMIGA *** AMIGA ***** Miami Chase, Triple Yacht, Tangzam, Top Cat, Tetrix II, Wonderland, Tron'90 Gratisliste anfordern bei W. Koller, Postfach 23 m1, 1142 Wien, Österreich.

***** AMIGA *** AMIGA ***** Gunboat, Mega Traveller, Hybris, Disc, Moonshine Racers, Monkey Island, Tilt Gratisliste anfordern bei W. Koller, Postfacpih 231, 1142 Wien, Österreich.

***** AMIGA *** AMIGA ***** Quest of Glory II, Search for the Ki. Eco Phantomas, stellar VII, Pick Our. Gratisliste anfordern bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Österreich.

***** AMIGA *** AMIGA ***** Tracksuit Man. 1991, Metal Masters, Blues House, Nam 1965-75, Recovery Gratisliste anfordern bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Österreich.

***** AMIGA *** AMIGA ***** Hill Street Blues, Bards Tale III, Viz, Stones, Ninja Rabbits, Metal Mutant. Gratisliste anfordern bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Österreich.

***** AMIGA *** AMIGA ***** Back to the Future III, Super Cars II, The Killing Cloud, U.M.S. II, 17 und 4 Gratisliste anfordern bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Österreich.

***** AMIGA *** AMIGA *****
*Anwender * *Anwender*
Anwender *Anwender*
Anwender Gratisliste anfordern bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Österreich.

***** PC-Adventure-Pack ***** Rise of Dragon, Eye of the Beholder, Rings of Zilfin. Nur Originale!!! Zusammen 100,- ** 06021/75296 *** Dieter Schmitt, Hauptstr. 122, 8752 Mainaschaff.

Verkaufe für Amiga die Originale Populous (40 DM), Kult (40 DM), Ghostbusters 2 (45 DM) und Bloodwhych (40 DM). Tel: 069/550119, André Schmidt, Bornwiesenweg 67, 6000 Fankfurt/M.

Verkaufe folgende Originale: für Amiga: Empire, Austerlitz, Imperium, Genghis Khan, Second Front. Für PC: Silent Service II. Jedes Spiel ca. 40 - 50 DM. Tel: 0451/498812, Rik Schudlig, Moristeig 9 c, 2400 Lübeck.

Vergebe Top-New of Amiga-Software! Schreibt an Kraus Herbert, Gablenzgasse 41/9/3, A-1150 Wien.

MONIS SOFTWARE
VERSAND
COMPUTERSOFTWARE
VIDEOSPIELE

SCHEVENSTR. 24 - W-4650 GELSENKIRCHEN1
☎ 0209 20 72 22 ☎ BTX ✳ 20011750 #
ATARI-AMIGA-MS DOS-C64-SEGA-GAME BOY
LYNX - NINTENDO NES - SUPER PLAY
GRATIS KATALOG GLEICH ANFORDERN
BITTE TYP ANGEBEN
UNSERE KONSOLEN SIND MIT ZZF - NR.
GARANTIE UND SERVICE DURCH HERSTELLER
VIELE GAMES MIT DEUTSCHER ANLEITUNG
NACHNAHME + 6,50 - AB 100 DM PORTOFREI

Vergebe Top-New of Amiga-Software! Schreibt an Kraus Herbert, Gablenzgasse 41/9/3, A-1150 Wien.

Vergebe Top-New of Amiga-Software! Schreibt an Kraus Herbert, Gablenzgasse 41/9/3, A-1150 Wien.

Vergebe Top-New of Amiga-Software! Schreibt an Kraus Herbert, Gablenzgasse 41/9/3, A-1150 Wien.

Vergebe Top-New of Amiga-Software! Schreibt an Kraus Herbert, Gablenzgasse 41/9/3, A-1150 Wien.

Suchst Du Games für den C64? Wenn ja bist Du bei mir richtig. Brandneue + alte Games, hol' Dir für 3 DM die Liste auf Disk, bestelle bei: Batman, Josef Preindel, Postfach 20, A-8019 Graz.

Software, alt + neu, für den C64 bekommst Du bei: Batman, Josef Preindel, Postfach 20, A-8019 Graz... Schick 3 DM und Du bekommst die komplette Liste auf Disk, schreibe mir noch heute!!!

****** PC Stuff ****** Von allen inter.- u. national bekannten Gruppen. Nur die neueste Soft. Noch Abo's frei !!! To: Conrad, Flurstr. 55, 4300 Essen (only Mail)

Hallo Amiga-Fans Aufgrund Systemwechsels verkaufe ich ca. 30 Originale (Gr. Courts 2 ...) !!! Fordert Liste an bei: Robin Hoss, Kummerskamp 2, 4506 Hagena.T.W. *** (Be quick or you are a fool) !!!

IBM-PC! Verkaufe Originale: Kings Quest V, Future Ware je 40 DM, Omnicron, Circus Attractions, Archipelagos, Quest f.t.Bird je 20 DM, Tel: 02421/32763, Kai Liebreich, Mühlenstr. 35, 5161 Merzenich.

Verkaufe Originale! PC: Larry 2 55 DM, The Pawn 15 DM, C64: Kings Bounty 30 DM, Great Courts 25 DM, 100% Dynamite 25 DM, Lords of Doom 25 DM. Tel: 07424/84562. Frank Steidle, Gänsäckerstr. 1, 7209 Denkingen.

Verk. Samantha Fox Slide-Show 3 Disk 30 DM inkl. Porto, Verpack. Mickscheи A., Aybühlweg 12, 8960 Kempten, PS: Digitalisiere auch Deine Bilder ab 1 DM pro Bild. Natürlicn nur für Amiga.

***** Amiga *** Amiga *** Amiga ***** Gratisliste anfordern bei W. Koller, Postfach 231, A-1142 Wien, Österreich.

***** Amiga *** Amiga *** Amiga ***** Neueste Games, Anwender, Strategie, Sport, Geschicklichkeit, Utilities, Gratisliste anfordern bei W. Koller, Postfach 231, A-1142 Wien, Österreich.

***** Amiga *** Amiga *** Amiga ***** Neueste Games und Anwender, natürlich auch Oldies, probiers mal aus! Gratisliste anfordern bei W. Koller, Postfach 231, A-1142 Wien, Österreich.

***** Amiga *** Amiga *** Amiga ***** Gratisliste anfordern bei W. Koller, Postfach 231, A-1142 Wien, Österreich.

Atari ST/STE Super-Spiele nur Originale. Ab 10,- DM, z.B. Pirates!, Ultima 5, Fisch, Dun. Master - ASM + PP Jahrgänge. Liste: Robert Cauric, Fellhornstr. 1, 8930 Schwabmünchen.

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse. Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse. Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse. Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse. Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse. Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse. Gratisliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

Amiga! Biete neueste Software zu günstigen Preisen! Diskliste gegen 2 DM Rückporto! Schreibt an lars Schmitt, Postfach 06, 6509 Flonheim. 100% Antwort.

Amiga! Biete neueste Software zu günstigen Preisen! Diskliste gegen 2 DM Rückporto! Schreibt an lars Schmitt, Postfach 06, 6509 Flonheim. 100% Antwort.

Atari-ST Software abzugeben. Mehr als 1200 Top-Games und Anwender-soft. Bei Mehrabnahme Ermäßigung. Liste anfordern bei: Comp-Coft, Karl Pölzler, Postfach 1000, A-8670 Krieglach, Austria

Verkaufe Atari ST 1040 mit Farbmonitor für nur 1000 DM (neu: 1600 DM) Meine Telefonnummer; 04525/1212. Bitte nur am Wochenende anrufen! Verlangt nach Philipp! Philipp zon Hoff, 2421 Glasau

Amiga Soft + Hardware *** Cybercon 3, Bards Tale 3, Rings of Medusa 2, Railroad Tycoon und 300 andere *** Gratisliste unter *** 05382/4858. Alles ungeöffnet und mit Garantie.

Verkaufe für Amiga Bloodwych (25 DM) und Buck Rogers / Countdown to Doomsday (50,-) f. 1 MB. evtl. auch Tausch geg. andere Rollenspiele. Tel: 08593/1818, Tobias Sonnberger, Fliederstr. 6, 8391 Untergriesbach.

*****Unicorn-PD***** Ihr Partner für günstige PD-Soft auf dem Amiga & C = 64. Disk schon ab 0,50 DM. Katalog je 2 DM (System als Stichwort angeben) bei: Unicorn, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1

Unitrex Das super Magazin auf Disk (Amiga) berichte, News, Reportagen, Interviews uvm. für nur 10 DM (VK) oder NN (+ 4 DM) bei: Unicorn, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1

Der totale Wahnsinn
60 Minuten des besten Compi-Sounds in Super-Qualität und auf Markencassette. Direkt vom Amiga aufgenommen. Für nur 10 DM (VK) oder NN (+ 4 DM). Unicorn, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1

***Elvira* Die neue PD-Serie,** die Eure Hände nicht mehr ruhen läßt für den reifen Computerfreak. Infos gg. Rückporto oder 3 Probe-Disks für 10 DM (VK) oder NN + 4 DM. Unicorn, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1

Habe günstige Amiga Software für Euch! Ruft mich an und bestellt Euch eine Gratisliste bei: S. Morgen, Schneiderstr. 91, 4600 Dortmund 50, Tel: 0231/733286.

,f – + – > ⚓☆≤£⚓ \ ≤✉☆Φ™ < ⊖ ✂ ⊖ For latest warez call me up 49 (Germany) 08431/40959, 24 h!!! All stuff is approx. 0-1 days, old direct from Boards. Cheap Abo's available too! call now... Klaus Peter, Birkenstr. 31, 8870 Ingolstadt.

PC:" Oil Imperium", "Subbuteo", "Sabage", "PHM Pegasus", "§sauf", "Elite", "Sim City", "Int. Soccer Challenge" (alles Orig.) an den Meistbietenden. Marcus Lutz, Postfach 5221, W-7800 Freiburg.

Computer Games Alte u. neue Originale. Amiga, PC, C64, Call now. Tel: 06332/14318, Herbert Behnke, Homburger Str. 79, 6660 Zweibrücken.

Zuverlässigkeit auf Amiga gesucht? Spitzen-Service? Aktuelle Spiele u. rasche Erledigung? Die 1. Adresse für den engagierten User: C. Ruff, Postfach 586, A-4840 Vöcklabruck.

Amgiga 500 AUSTRIA Amiga 500 Die neueste aber auch ältere Soft gibts günstist bei W.Schmid, Postfach 23, A-2326 Maria Lanzendorf, Fordere schnell eine Gratisliste.

Atari ST und Amiga! Habe immer die neuesten Games. Gratisinfo anfordern bei: Erik Volkmann, Aichholzgasse 30/3/32, A-1120 Wien.

Amiga! F-16 Falcon, F19 Stealth F., Wolfpack, M1 Tank Platoon, Wings, F-29 Retaliator, Midwinter, Powerpack uvm. je 35.-, F-16 Mission d. u.a. je 25.- Tel: 09627/382, Günther Heil, Forsthausstr. 2, 8451 Freudenberg.

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + frank. Rückumschlag.

Verkaufe oder tausche Lynx m. 4 Spielen gegen Mega Drive (RGB + Games) für 350 DM VB. Tel: 02166/88065 ab 19 Uhr oder Fax 02166/89452, Marc Strzodka, Nesselrodestr. 147, 4050 Mönchengladbach 2

Verkaufe oder Tausche "Deluxe Paint III" gegen Pro sound Desinger (oder anderes Musikprogramm) VB. Tel: 02166/88065 ab 19 Uhr oder Fax 02166/89452, Marc Strzodka, Nesselrodestr. 147, 4050 Mönchengladbach 2

You want the newest Software for your Amiga, Atari ST and Atari XL. Contact us: The Elite, Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien. "Please write your System"

Amiga 500! Topaktuelle Amigasoftware günstig, schnell u. 100% zuverlässig. Gratisliste anfordern. Schreibt an: Torsten Bastian, Badallee 10, 2253 Tönning. Auch Tausch möglich.

***** Amiga *** Amiga *** Amiga ***** Gratisliste anfordern bei W. Koller, Postfach 231, A-1142 Wien, Österreich.

***** Amiga *** Amiga *** Amiga ***** Gratisliste anfordern bei W. Koller, Postfach 231, A-1142 Wien, Österreich.

***** Amiga *** Amiga *** Amiga ***** Topaktuelle Action, Strategie, Geschicklichkeit, Sport, Adventure, Gratisliste anfordern bei: W. Koller, Postfach 231, A-1142 Wien, Österreich.

***** Amiga *** Amiga *** Amiga ***** Neueste Abschuss, Kampf, Anwender, natürlich auch topaktuelle Oldies, Gratisliste anfordern bei: W. Koller, Postfach 231, A-1142 Wien, Österreich.

Wie oft passiert es, daß man etwas über ein Land wissen möchte, aber keine Quelle hat?! Das ist jetzt vorbei, denn das ÄÄNDER-INFOS prg. läßt keine Fragen offen. 2080 Infos sorgen für den Durchblick. Da aber nichts ewig währt, wurde durch den beigefügten Editor die Möglichkeit gegeben, das L.I. immer auf dem neuesten Stand zu halten. Das Quiz rundet das Paket spielerisch gut ab. Interesse geweckt? Länder-Infos im Paket mit 3 weiteren Prgs. für 20 DM (Vorkasse) zu bestellen bei Torben Krößmann, Stormarnring 17, 2056 Glinde (Commodore 64 only)

**** PC-MSDOS **** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC". *** PC *** MS-DOS ***

***** Amiga *** Topaktuelle Software ** günstig!** ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

****AMIGA** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben!** ** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden! ** Gratisliste bei Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien *** Super-Service! ***

Achtung: Amiga-C64-Atari ST User. Alte bis neueste Soft + Anleitungen zu besten Konditionen. Fordert Info von Robert Tremel, PF 99, A-1183 Wien. Computertyp angeben.

Achtung: Amiga-C64-Atari ST User. Alte bis neueste Soft + Anleitungen zu besten Konditionen. Fordert Info von Robert Tremel, PF 99, A-1183 Wien. Computertyp angeben.

Verkaufe C-64 Originale: Flight Simulator II 30.-, Hellowoon, Paranoia Complex 20.-, Eye, Bad Cat, Manniax 10.- Liste bei Martin Willger, kirchbergring 133, 6991 Igersheim. (Disk)

Für Amiga zu verk: Pictonary, (etwa wie "Montagsmaler"), DPaint 3, Their Finest Hour, F-29, Teenage Queen, Hostages, Popolous, Wallstreet Wizzard, Battle Chess, Kind-Word 2 (Textverarb.) 07224/5806, Glodd, PF1310, 7562 Gernsbach

STEINHAUER
COMPUTERSPIELE

TEL.: (0 86 31) 9 07 70

24 Std. Bestellannahme

AMIGA + ST

Titel	Preis
ADVANCED TACT. FIGHTER II	67,90
ALPHA WAVES	62,90
BATTLE COMMAND	64,90
BIG BUSINESS	52,90
DAMOCLES (ST)	49,90
DAMOCLES (AMIGA)	34,90
DAS BOOT	74,90
DINO WARS	52,90
DRAGON WARS (AMIGA)	67,90
DUCK TALES	62,90
E-MOTION	24,90
ELVIRA	72,90
FINAL WHISTLE (ERW.)	36,90
GREAT COURTS 2	67,90
HARD DRIVIN' II	62,90
KICK OFF 2	49,90
KILLING CLOUD (AMIGA)	72,90
KILLING CLOUD (ST)	59,90
LIGHT CORRIDOR	57,90
LOOPZ	49,90
LORDS OF DOOM	64,90
LOST PATROL	62,90
LOTUS ESP. TURBO CH.	62,90
MAGIC FLY	59,90
MASTER BLAZER	67,90
MIDNIGHT RESISTANCE	62,90
MIG 29 FULCRUM	84,90
MONKEY ISLAND	72,90
M.U.D.S.	67,90
PANZA KICK BOXING	74,90
PGA-TOUR GOLF (AMIGA)	67,90
POPULOUS (ST)	59,90
POWERMONGER	74,90
PROJECTILE	67,90
RA	49,90
SIM CITY	62,90
TURRICAN II	59,90
TNT (ST)	69,90
TRANSWORLD	64,90
UNREAL (AMIGA)	67,90
W.C.S. ITALYA 90 (ST)	34,90
WELLTRIS	52,90
WONDERLAND	74,90
Z-OUT	54,90

PC

SIM EARTH 82,90

Titel	Preis
ADVANCED TACT. FIGHTER II	67,90
ALPHA WAVES	64,90
BATTLE COMMAND	72,90
CRASH COURSE	74,90
DAS BOOT	84,90
DUCK TALES	62,90
E-MOTION	39,90
ELVIRA	92,90
FULL METAL PLANETE	82,90
GAZZA II	69,90
GREAT COURTS 2	67,90
HARD DRIVIN' II	72,90
HARD NOVA	74,90
KICK OFF 2	67,90
KINGS QUEST V (VGA)	99,90
LARRY III (D)	84,90
LEMMINGS	72,90
LINKS	92,90
LORD OF THE RINGS	89,90
LORDS OF DOOM	64,90
LOST PATROL	72,90
MASTER BLAZER	74,90
MIG 29 FULCRUM	84,90
MONKEY ISLAND (D)	72,90
MONKEY ISLAND (E)	59,90
M.U.D.S.	74,90
ÖKOLOPOLY	139,90
PANZA KICK BOXING	74,90
PGA-TOUR-GOLF	64,90
RED BARON	84,90
RISE OF THE DRAGON	84,90
SAVAGE EMPIRE	89,90
SILENT SERVICE II	79,90
SIM CITY	72,90
SPACE QUEST IV	92,90
TRANSWORLD	72,90
WELLTRIS	62,90
WING COMMANDER	89,90
WONDERLAND	89,90
WOLFPACK	84,90

Irrtum und Druckfehler vorbehalten
Nachnahmegebühr: DM 7,50
Vorkasse: DM 5,--
Servicezeiten:
Mo-Fr: 10-12 Samstag: 10-13 Uhr
Mi+Do: 14-16 u. 19-20.30 Uhr
Computerspiele STEINHAUER
Max-Eyth-Str.10, 8266 Töging

Turbo-Soft

STOP — Wer ist eigentlich noch billiger ! ? ! — STOP

24 Std. und 7Tage die Woche Service ☎ 030/ 694 67 70

✉ Briefbestellung : P.-K.Schröder - Johanniterstr.18 - 1000 Berlin 61

Titel	Amiga	ST	PC
3 D Construction Kid	112.90•	112.90•	112.90•
Atomino	58.90•	58.90•	64.90•
Battle Isle	64.90•	64.90•	64.90•
Big Buisness	53.90•	53.90•	53.90•
Chip's Challenge	58.90•	58.90•	73.90•
Death Knights of Krynn	-	-	68.90•
Dino Wars	53.90	53.90•	63.90
Exterminator	58.90	58.90	63.90•
Eye ofthe Beholder	-	-	68.90•
Gem x	38.90•	-	38.90•
Gods	64.90•	64.90•	-
Hill Str. Blues	-	59.90•	59.90•
Legend of Fairghall	64.90	64.90	69.90
Lemmings	57.90•	57.90•	67.90•
Logical	52.90•	-	58.90•
Mega Traveller 1	65.90•	65.90•	78.90•
Metal Masters	58.90•	58.90	58.90•
MIG 29 Fulcrum	78.90	78.90	78.90
NAM	68.90•	68.90•	75.90•
Necronom	64.90•	-	-
Pang	58.90	58.90	58.90•
Panza Kick Boxing	69.90	69.90	69.90
Powermonger	65.90	65.90	65.90
Return of Medusa	59.90•	59.90•	65.90•
Rise of the Dragon	-	-	83.90
Sec. of Monk. Is. dt. 3.5"	69.90•	69.90•	69.90
Sim Earth	-	-	87.90
Silent Service 2	-	-	79.90
Speedball II	64.90	64.90	-
The Power	35.90•	-	35.90•
Toki	63.90•	63.90•	-
Transworld	62.90	62.90	68.90
Turrican II	54.90•	54.90•	-
Warlords (PC nur 5 1/4)	64.90•	-	64.90
Warlock the Avenger	58.90•	58.90•	-
Warriors of Darkness	68.90•	68.90•	68.90•
Wolfpack	69.90	-	84.90
World Champ.-S. Soccer	58.90	-	58.90•

* waren bei Anzeigeschluß noch nicht lieferbar, sind aber meist bei Erscheinung der Zeitschrift erhältlich. - PC Diskgröße angeben -

Wir haben eine große Auswahl an Spielen. Rufen Sie uns an. Wir nehmen auch Vorbestellungen entgegen. **Der Versand erfolgt per Nachnahme.**
Eilpostservice (UPS) auf Wunsch → +2,-DM (Eilpostservice nur innerhalb Deutschlands)
Bis 225,-DM Bestellwert → 8,-DM Versandkosten, bis 450,-DM Bestellwert → 4,-DM,
über 450,-DM Bestellwert → keine Versandkosten, Ausland nur Vorkasse + 10,-DM.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Anzeigenschluß war 26.05.91
>>>>>>>>>>>>> Turbo-Soft GbR *Inh.: K.Reuter u. P.-K.Schröder* <<<<<<<<<<<<<

Amiga-Orig-SW z.verk.: Yuppies Revenge, Black-Jack-Academy, Omni-Horse-Racing, Great Courts 1+2, Tower Fra = (Flughafen - Fluglotsen - Sim., dt.) Fusion Paint, Transworld, 07224/5806, Glodd, PF 1310, 7562 Gernsbach

Amiga! Wir haben preiswerte Spiele für Ihren Computer. Alle ungebraucht und originalverpackt, z.B. Populous + Promised Lands 69, 95 DM. Gratisliste. Tel: Mo-Sa 14.30 - 19.00 Uhr: 05382/6106. Heiko Koch, Harriehausen Nr. 7, 3353 Bad Gandersheim.

*** **S.O.D. - Soft** *** Brauchst Du die neueste Soft für Deinen Amiga? Wir haben sie!!! (0-1 days old) All latest modem imports! Tel: 05561/5657 (ab 13 h) Call or die!!! (nach Stefan fragen) L.Hüholt, Gr. Theaterstr. 7, 340 Göttingen.

Verk. C64-Disk: Manch.U. (30), Track Suit-M. (25), BI 90/91 (12), Fant. Soccer (15), Littis H.S. (15), Man.Mansion (25), Dino Wars (30), usw... Tel: 06055/4174, Thomas, ab 15 Uhr, Th. Schneider-L., Bonifatiusstr. 25, 6463 Freigericht 1.

PINK CREAM - Suchst Du neueste Games für Deinen Amiga??! Du legst zudem Wert auf Zuverlässigkeit und einen guten Service??!! Jede Disk nur 90 PF!!! Addy: Diego Drescher, Zur Alten Mühle 7, 3070 Nienburg.

C-64 forever! Es gibt mehr Spiele für den "kleinen" Commodore, als Du Dir träumen läßt! Eine Riesenauswahl aus den letzten fünf Jahren und Topneues findest Du auf meiner kostenlosen Diskliste! Schreib an: G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Ver. Monkey Island (63) u. E-Motion (20 DM) beide ASM-Hits für Atari ST. Wer Interesse hat schreibt an: Stefan Graf, Gartenstr. 5, 8411 Wolfsegg. Nutz die Chance. Schnell!! PS: Beide Originale!!!

THE SPECUAL BROTHERS Wir bieten neueste und auch ältere Software für den Amiga. Adresse: Schroeder Joel, PO-Box 206, L-3404 Düdelingen, Luxembourg. *Amiga*Amiga*

THE SPECUAL BROTHERS Wir bieten neueste und auch ältere Software für den Amiga. Adresse: Schroeder Joel, PO-Box 206, L-3404 Düdelingen, Luxembourg. *Amiga*Amiga*

!!!AMIGA!!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

!!!AMIGA!!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

SOFTPOWER
Der Name für Computersoftware!

BERLIN
SoftPower Filialen
Wedding - Schwedenstraße 18c
Spandau - Schönwalder Str. 65
Moabit - Stromstraße 55
SoftPower Stationen
Neukölln - Lahnstraße 94
Weißensee - Streustraße 69
Mariendorf - Mariendorfer Damm 51
Charlottenburg - Wundtstraße 58/60

HANNOVER
SoftPower Filiale
Hannover - Hildesheimer Str. 118
SoftPower Station
Lehrte - Burgdorfer Straße 48

HOTLINE:
Berlin (030) 492 20 56
Hannover (0511) 809 44 84
Täglich Neuheiten!

!!!AMIGA!!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

!!!AMIGA!!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

****AMIGA! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

****AMIGA! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

****AMIGA! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

****AMIGA! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

Super Angebot! 100PD-Spiele auf Disketten incl. Porto u. Verpackung für 20 DM (Einschreiben)! Wahnsinn!! Ein echter Hammer! Keine Raubkokien! Nicht entgehen lassen! Sofort sichern und ab die Post an: Andreas Ziegler, Füchtingstr. 24, 2400 Lübeck.

Amiga = Das Imperium! Oh yeah! Wir bieten Euch allerneueste Software und coole Abos. Also nutzt Eure Chance und schreibt an: The Imperium, Peter Dykhuizen,, Karlsgasse 2, 5400 Koblenz. Bitte 1 DM Rückporto beilegen! 100%!

For the latest warez contact us: 07324/5669 (ask for Mic). Only Abos! 150 Disks = 150 DM. Stuff is 0-1 day old! No Lamer please! -Spirit- Michael Fröhlich, Pommernstr. 6, 7922, Herbrechtingen-Bissingen.

Suche und tausche neueste Soft. Habe: Metal Masters, Monkey Island, Elvira usw. Interessenten schreiben an Florian Schmolling, Sielkamp 21, 3300 Braunschweig.

Verkaufe für C64er Orig. Disk von Red Storm Rising, Preis VB, 0032/87/658684, Fabian Breuer, Walhornerstr. 20, B-4711 Walhorn.

You want the newest Software for your Amiga, Atari ST and Atari XL. Contact us: The Elite, Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien. "Please write your System"

*** **Amiga** *** **Topaktuelle Software** ** **günstig!** ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

Verkaufe Amiga-Programme sowie PC-Anwender. Deutsche Beschreibungen sowie Fachbücher. Für Info schreibt an: Josef Müller, Sandleiteng. 9-13/6/4 oder Tel: 0222/5659033, A-1160 Wien, Österreich.

Die beste C64-PD-Software! Ich biete das gesamte PD-Software-Angebot von Digital Marketing an u. zusätzlich alle neuen Demos, Demomaker, Tools, Spiele und sonstige Top-Software, die immer brandneu ist. Das Verbreiten der Software soll für mich keinen Gewinn erzielen. Mein Interesse liegt nur darin, das möglichst viele Leute die Wunderwerke auf dem C64 genießen können. Somit beschränken sich die Preise nur auf Unkosten. Deshalb kostet eine Diskette zwischen 0,90 DM und 1,80 DM! Da kann keiner meckern. Gegen Einsendung von 3,- DM bekommt jeder ein Informationspaket mit einer Auflistung aller Directorys und einigen Kostproben auf 2 Disketten! Es lohnt sich! J.D. Mallander, Stichwort: C64, Knufstr. 28, 4290 Bocholt.

Die beste Amiga-PD-Software! Ich biete in der Serie ActionPower nur das Beste und Neueste (meist 0 Tage alt) an! Von ca. 30 neuen Demos werden im Schnitt ca. 4-5 als sehr gut befinden und in ActionPower aufgenommen. Nur so ist eine absolute Qualität der Serie garantiert. Fordert gegen 3,- DM Gesamtkatalog und eine Diskette mit einigen Kostproben an! J.D. Mallander, Stichwort: Amiga, Knufstr. 28, 4290 Bocholt.

Diese Anzeige ist zwar klein, aber unser PD-Angebot (C64 + Amiga) ist riesengroß. Gratisliste über: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Bitte System angeben und Rückporto (DM 2,00 DM) beilegen.

Kann jemand wirklich billiger sein als ich? Amiga PD für nur 1 DM pro Diskette und C64 PD für nur 0,70 DM pro Diskette. Ihr seht, ich bin der billigste PD-Anbieter in ganz Deutschland. Deshalb zögert nicht, sondern schreibt an: S.Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Bitte gibt Euer System an und legt 2,00 DM Rückporto bei.

Gratisliste für den C64 + Amiga!!! Die neueste PD-Software (max. 0-3 Tage alt) auf ca. 600 Disks gibt es bei: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Ich erhalte die PD-Software direkt von Partys, Firmen und Programmierer, so daß Ihr bei mir an der richtigen Adresse seid. Denn ich bin 1. billig, 2. schnell und 3. aktuell. Am besten Ihr schreibt noch heute..., aber bitte legt Rückporto bei (DM 2,00).

Wir programmieren Intros + Demos, malen Grafiken aller Art. Höchste Qualität ist garantiert... (Nur C64...wir sind schnell). Schreibt an: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt oder ruft an unter 02871/42766 (bizze erst ab 19 Uhr!!!)

Diese Anzeige ist zwar klein, aber unser PD-Angebot (C64 + Amiga) ist riesengroß. Gratisliste über: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Bitte System angeben und Rückporto (DM 2,00 DM) beilegen.

-AMIGA- Aktuelle und ältere Software günstig abzugeben. Info bei Markus Wegrath, PF 2 25 88, W-1000 Berlin 65.

-AMIGA- Aktuelle und ältere Software günstig abzugeben. Info bei Markus Wegrath, PF 2 25 88, W-1000 Berlin 65.

C-64 forever! Es gibt mehr Spiele für den "kleinen" Commodore, als Du Dir träumen läßt! Eine Riesenauswahl aus den letzten fünf Jahren und Topneues findest Du auf meiner kostenlosen Diskliste! Schreib an: G. Hell, Postfach 36, A-1108 Wien.

Tetris-Fieber entdeckt? Dann spielen Die die ultimative Version TETRIS, mit super Grafik/Sound, Next-Anzeige, 2-Spieler-Option! Nur 10 DM plus Porto! M. Kohn, Dispmannstr. 1, 4600 Dortmund 70.

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Soundtr.-Module + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 10 DM plus Porto! M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Auch Demos, etc.

Glücksrad!! Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause + gewinnen Sie! Supergrafik, Sprachausg., Gegr. editierbar! M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 10 DM plus Porto! Amiga!

Amiga-Memory, das beliebte Konzentrationsspiel für die ganze Familie! Gute Grafik, intelligent, etc. incl. Tetris, 2 zus. Games + Porto nur 10,- DM! M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70!

The Strike-Force 2000 Soft Haben Super Soft zu noch besseren Preisen. Liste gegen 2 DM Porto. S.Konarkowski, Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck (C-64) Liste a.Disk.

Wer hat einen PC mit CGA und einem 360er Laufwerk? Das CGA-Paket APB, 4x4 Off Road, Captain Blood (ASM-Hit) und Skyfox II für nur 70 DM (Original)!!! *** ab 15 Uhr! Nur 1x da!! *** Daniel Neumann, Feldhofstr. 4, 4600 Dortmund 50

Amiga!! Spiele und Anwender Prg. Neueste Software zu günstigen Preisen! Schreibt an: Ugovsek B., Postfach 333, A-9021 Klagenfurt, Österreich.

Amiga Schweiz Amiga Schweiz!!! Bieten Software zu Toppreisen!! Game mit Disk 2.30 Fr. Kein Versand ins Ausland! Liste anfordern bei Th. Galbardi, Bahnhofstr. 30, CH-8890 Flums

Suche Hardware

LYNX Suche Klac, Slime Would, Rampage, Chip Challange, Gates of Zendolon usw. Zahle pro Game bis zu 35,- DM. Dorothe Giesen, Engelmeer 23, 4290 Bocholt-Lowick.

Suche billiges Super Famicom mit 1 Spiel. Tausche auch MD-Games. Suche insbesondere Hang-On. Detlef Rossol, Londonstr. 25, 3400 Göttingen. Tel: 0551/68364, abends!

C64 Suche das Spiel "The great American Road Race" Tausche od. kaufe. M. Scholl, Laurentiusstr. 16, 5190 Stolberg-Gressenich, Tel. 02409/1307

Suche A500 nur 100% ok! 1 MB + 1084 Monitor ganz billig! Faire Angebote an: Tobias Schwaiger, Erlenweg 3, 8221 Bergen

Suche Hardware aller Art. Meldet Euch mit Preisvorstellung bei: A. Himmler, Querstr. 2 a, 8540 R'hembach.

C-64: Suche dringend Spiele für C-64, die nicht älter sind als 2 Jahre. Liste und Angebote an: Mariz Günther, Maurerweg 20, A-9504 Warmbad/Villach

Suche Sega Master + Spiele, Mega Drive + Spiele, PC-Engine + Spiele, Game Boy + Spiele, Game Gear + Spiele, Super Famicom + Spiele, Nintendo + Spiele und Lynx, Neo Geo, Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

Suche Amiga 500 und C-64 + Floppy Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

Tausche

The Champs tauschen und suchen new Stuff! Games, Demos, Sourc (Seka). Suchen außerdem new Members, Coders, Musiker, Swapper Cracker Modem!! Call us: 04321/68859 ab 18h, Sascha Werner, Altona Str. 109, 2350 Neumünster

Tausche Software für ST. Ich habe z.B. DGDB 1 und 2, Bolo, TNT, Live and let die. Schreibt an Andreas Heffner, Hauptstr. 13, 6960 Osterburken 4 oder Tel: 06292/666

Tausche LOST PATROL (dt) gg MIDWINTER (dt), PARTY TIME (4 Sp.) gg andere Compilation (z.B. Wheels of Fire, Heros, ...). Tel: 0711/808433. only Amiga. Sascha Bosancic, Freihofstr, 10, 7000 Stuttgart 40

AMIGA ** C64 ** ATARI ST ** PC ** Haben Games aller Art. Schickt Disks oder schreibt an Christian Oberleitner, Grillparzerstr. 22, A-8010 Graz, Austria. Tel: 0043316338692. Jeder ist willkommen.

Suche Tauschpartner für Amiga Software aller Art. Wenn Ihr Interesse habt dann schickt Eure Lists und Disk an Thomas Mesenhöller, Boeler Str. 60, 5800 Hagen 1, West-Germany.

MS-DOS und Amiga! Suche Tauschpartner mit den neuesten Games!!! Bin aktuell! Jörg Riedo, Gutschstr. 30, CH-6313 Menzingen.

Tausche Soft für C64. Ich habe Tie break, Kick Off I + II, International 3D Tennis, Footballmanager, World Cup Edition. Liste an Jochen Gebauer, Bessungerstr. 53, 6103 Griesheim.

Suche Tauschpartner für Amiga Originale! M. Brandenburg, Steinstr. 3, 2123 Bardowick

Biete ST-Org.(Farbe), Starflight, Day of Pharao, Rings of Medusa u. Invest. Suche F19 Stealth, Imperium, T. Second World u. Die Hard nur Org. in Farbe. Schreibt schnell an G. Richert, Ebendorfer Chaussee 55, O-3041 Magdeburg.

PC * PC * Kaufe und tausche neueste Software - Habe selbst viele Games Schickt Eure Liste an: K.H. Strubl, Schongauer Weg 3, 7320 Goeppingen.

C-64: Ich habe immer die neuesten Spiele. Wenn Du sie haben willst ruf an: 04861/5464, Guido Meyer, hauptstr. 4, 2254 Friedrichstadt.

Suche Tauschpartner für 64er. Habe Super Games (91'er)(Original). Verk. Hard- und Software. Adresse: A. Mantke, Heerstr. 5, 3253 Hess. Old. 17

Suche Tauschpartner für ST-Demos. Schreibt mit Liste an Ralf Standke, Am alten Schützenplatz 4, 5400 Koblenz.

Amiga - Tausche neueste Demos, keine Raubkopien. Swap or Die. Contactus: The Viola Brothers, Stephan Viola, Weberstr. 4, 4410 Warendorf 2, West-Germany.

Amiga 500!! Tausche USS John Jung gegen M1 Tank Platoon oder F-15 Strike Eagle Tel: 09973/966003648, Peter Traurig, Doberger Str. 64, 8492 Furth i.W.

Kaufe und tausche Module für Lynx und Gameboy! Thomas Warlier, Ottensteinerstr. 10, 4426 Vreden. 02564/31046 (Thomas). Zahle gut!!

C64. Suche Tauschpartner für neueste Software, auch Anwenderprogramme. Habe Top-Games. Ralph Mull, PF 1312, 2058 Lauenbg. 100% Antwort.

Tausche Original: Heros Quest 1, Manhunter 1, Larry 3, Operation Stealth gegen andere Adventures für den Amiga 500!! Tel: 089/9504871, Roman Adler, Föhringer Allee 45, 8043 Unterföhring.

Stardust is searching for new legal swapping partners! Contact us under: D. Schmuler, Postbox 1242, 3330 Helmstedt 1. - United Germany. Greetings to all our contacts. Amiga.

Verschiedenes

Biete deutsche Spiele-Anleitungen (schon ab 8,- DM). Schickt Eure engl. Anleitung und Ihr erhaltet sie mit Übersetzung zurück. Heinz Schulte, Weißdornweg 228, 2749 Oerel, 04765/620

AMIGA BARDSTALE 7/2; unschlagbare Charaktere, 9900 Hit-Spelpoints, 3 Archmages, beste Items! Leere Disk an: A. Bidell, Klosterstr. 11, 8783 Hammelburg (D), Vorkasse 5 DM + Rückporto. STARK

C16/ + 4 User aufgepaßt: Löse meine +4Sammlung auf, Disks, Tapes, Literatur usw. Liste bei: B. Nitsch, Wanheimer Str. 41, 4100 Duisburg 1 (0,60 DM Rückporto wäre toll)

Suche alte ASM: - 2/88 + 8 + 9/88 und Power Play: -3/90. Angebote an: Topy Krempa, Adlerstr. 16, W-2800 Bremen 1. Tel: 0421/327711

Verkaufe wegen Systemaufgabe C64 meine Discsammlung zum absolut. Tiefstpreis! Verkaufe Discs auch einzeln! Info gegen Rückporto bei: Andreas magerl, Hochplattenweg 4, 8212 Übersee C64/1541

Neo-Geo & Module, Super-Famicon & Module, kaufe jedes zu Höchstpreisen. Angebote an: E.ludwig, Göritzsstr. 2, O-4070 Halle, Tel: 003746/41082 abends bis 24 Uhr.

Verkaufe SMS mit den Spielen Pro Wrestling, Lord of the Sword, Double Dragon, Hang On, Wonderboy in Monsterland und Bolvellius für 300 DM. Spiele auch einzeln erhältlich. Andreas Scheiber, Hauptstr. 26, 8832 Weißenburg 1.

Habe ca. 200 Lösungen, Anleitungen und Codes für alle Systeme! Zuverlässig + schnell, Preise: 1-8 DM, Liste gegen frank. Rückumschlag bei: R. Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund 1.

Für jede leere Telefonkarte sende ich Euch ein PD-Spiel. Klein, Josef-Traxel-Weg 4, 6500 Mainz 1.

SF Postspiel "Ruins of Galaxy" mit 150 Stat., Sabotage, Antennen, .. sucht noch Mitspieler. Gratis-Info (1 DM Rückporto) gibts megaschnell b. V.Jankowski, Birkenallee 32, 6745 Offenbach.

Komplettlösungen zu über 170 Amiga, ST + PC-Spielen, z.B. alle Sierras, Lucasfilms, sonst. Adv. (auch das Neueste!) Liste: 1,50 DM Rückp. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 7,80 DM inkl.

Du bist Rollenspieler und weißt nicht, was Du lesen sollst? Hier ist die Antwort: DWARFS & GIANTS, das Magazin für Rollenspiel und Fantastik, vom bekannten RSP-Verein "LORDS OF IMAGINATION"! Schickt 5 DM (Münze/Schein) an folgende Anschrift: LOI, Frank Lutzke, PF 22, 4777 Welver.

Bis zu 3000 DM monatlich Nebenverdienst. Für jedermann leichte Tätigkeit von zuhause aus. Info gegen 10 DM. Guido Requate, Bgm.-Dammann Str. 19, 2253 Tönning.

Wallenstein - das Postspiel zum 30-j. Krieg. Sieben Spieler streiten um die Kaiserkrone. Infos anfordern bei Bernd Oestreich, Osterstr. 3, 3200 Hildesheim.

DOUBLE TROUBLE - der Sega- Sega - Mega - Drive u. Nintendo Club, der überzeugt. Biete Clubzeitung, Hotline, Tips, Kontakte uvm. Fordert kostenloses Info-material an! 030/6849816, Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47.

Zahle bis zu 100 DM für ganz normale verbrauchte Telefonkarten! Einfach anrufen: Tel: 0921/44944 ab 18 Uhr. Karte am Telefon bitte bereithalten! Gerhard Tischler, Richthfenhöhe 2d, 8580 Bayreuth

Mitspieler für SF- und Fantasybriefspiele gesucht. Kostenloses Informationsmaterial bei M.A. Tänzer, Krausenstr. 2, 3000 Hannover 1.

Verk. Gameboy + 6 Top-Games (Mario, Castelvania, Batman, Golf, Nemesis, Tetris): 290,-! Suche billig MD + PC-Engine Games + Joystick. Tel: 0821/601766 (Phil). Verk. Neo Geo Games! Philipp Bergmann, Mergenthaner Weg 5, 8904 Friedberg.

Biete an: Alle 120 One-Player-Codes des Spieles Lemmings für nur 7,- DM + 1 DM Portokosten. Frankierten Rückumschlag an: Markus Rüter, Wirtschaftsweg 9, 4980 Bünde.

Verkaufe Zeitschriften (ASM, Power Play, Happy, 64er, Input 64, C-F, Magic Disc, Game On, usw.) zu Superpreisen. Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg. Tel: 02452/6048.

Amiga + PC Software zu einem vernünftigen Preis - Abos + Einzelbestellungen möglich - heißeste Ware dand Modemimport - ABYSS, Armin Rascal, PF 21, A-6027 Innsbruck - Amiga + PC

Eagle BBS 040/7101387 24 H 12/24 Bd 20 Online-Games / Sierra-Ecke / IBM Sound-Ecke / File Corner / etc... EAGLE BBS 040/7101387 24h 12/24 Bd, Stephan Kizina, Blangwiesen 5, 2000 Hamburg

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich! Leichte und legale, von zuhause ausführbare Tätigkeit. Info gegen frankierten Rückumschlag von: S. Palomba, Kennw. "Bis zu 100 DM", Elisabethenstr. 4, 6500 Mainz 1.

Kontakte

Coder und GFX-Artisten werden gesucht. Meldet Euch: Headwave, Sven Luzio, PO Box 118, CH-8010 Zürich. Grund: Großprojekt, es lohnt sich sicher!! Wenn es geht mit einem Werk von Euch! Diese Anzeige gilt nur für Amiga-User. Spezialgrüße an: Quartex.

Wer will neue u. alte Amiga-Software? Bitte melde Dich bei: Stefan Tobler, Postfach 38, A-8784 Trieben! Total zuverlässig - ideal für Profis, Anfänger, Girls, Opas, etc. 100% Antwort!

CH-CH-CH-CH-CH-CH-CH Suche Tauschpartner für Atari, habe gute und neue Games. Held Christian, Flachsackerstr. 441, CH-5242 Lupfig.

Suche Rollenspielgruppe im Kreis Düren. kann Ad&D, Marvel, Shadowrun, Top Secre u. Mers. Bitte schicken an: Guido Mühleis, Euskirchenerstr. 77-79, 5160 Düren. Bin 19 u. männlich.

Inter Comp. Germany! Ein Computerclub für alle Systeme! Super Leistungen, z.B. BIbliotek-Bücher, Software und viel mehr. Infos bei: Inter Comp G-M-S-, H+G Wolpert, Goldbachstr. 19, 6991 Igersheim.

Rollenspielsüchtig? Kein Problem, da bist Du bei uns genau richtig! Fordere unser kostenl. Infoheft an: "Lords of Imagination", Intern. Rollenspielverein, Frank Lutzke, PF 22, 4777 Welver.

*** Amiga *** Comic Club *** C64 *** We swap newest stuff!! z.B. C-Out, TV Sports Basketball. Write to Julian Sack, Hugo-Diestlerstr. 9 b, 2400 Lübeck. C64 Disk or Amiga!!

Suche Mitglieder für Computerclub. Systeme C-64 und Amiga. Wir tauschen und geben Infos. Andy Schmidt, 4300 Essen 1, Nothofsbusch 3. Tel: 0201/327179. 100% Antwort.

Biete Hardware

C64 II + 1541 III + 1802 + Zub. (Maus + Geos + 17 Orig. + 2 Disk-Boxen + Reset + Handbücher uvm.) für 750 DM VHB. 100%ig ok. Tel: 06221/472023, Mark Lachenauer, Trübnerstr. 33, 6900 Heidelberg.

Verkaufe Nintendo mit 7 Spielen (Metal Gear, Punch Out, Zelda2 usw.) für nur 400 DM oder 350 Sfr. (Np 800 DM). Alles sehr gut erhalten. M. Thomke, Allerheiligen 210, CH-2540 Grenchen.

Verkaufe f. Amiga 3,5" External Disk Drive A1011 für 120 DM. Kaum gebraucht u. Anleitung noch org. verpackt!! T. Billstein, Kernerweg 10, 7920 Heidenheim 5, 07321/64828 ab 19 Uhr.

Verkaufe IBM-kompatiblen PC/XT 10 MB Hard-Disk, 1 5 1/4-Disk-Laufwerk, CGA-Karte, 512 KB RAM, 6 Mhz, inkl. Open Access II + Anwenderbuch, 3 Diskettenboxen, Lernprogramme, MS-DOS 3.2-3.3, Basic, Norton-Editor, Spiele, alles für nur 1000 DM!!! Stephan Maultzsch, Starenkamp 65, 2080 Pinneberg.

Verkaufe C128D, Zustand ok für 250,- DM. Tel: 06145/30168, Dieter Müller, Backesstr. 1, 6234 Hattersheim 2.

Verkaufe Atari XL + Floppy 1050 + 600 Spiele + Datasette + 40 Spiele + 2 Module + Joysticks + 3 Diskettenboxen. Angebote bis 1.7.91 an: Lutz Christian, Erhard-Prunner-Str. 12, 8062 Markt Indersdorf.

Verkaufe Atari XL + Floppy 1050 + 600 Spiele + Datasette + 40 Spiele + 2 Module + Joysticks + 3 Diskettenboxen. Angebote bis 1.7.91 an: Lutz Christian, Erhard-Prunner-Str. 12, 8062 Markt Indersdorf.

Verkaufe PC-Engine (R6B) mit Netzteil, Anschlußkabel, 4- Player-Adapter, 3 Joypads, 7 Spiele (z.B. (Neutopia, Afterburner, WCT) für nur 550 DM oder weniger. 100% ok. Tel: 02623/4455, Martin Schulze, Bunzlauer Str. 5, 5412 Ransbach-Baumbach.

Supergünstig!!! C64II + 1541 + Monitor + Final Cartridge 3 + GEOS 2.0 + 130 Disks + 1 Joystick + 2 Bücher (NP: 1300 DM) VB 650 DM. Tel: 07334/6685 ab 18 Uhr.

6 Monate alter Geniscan GS-45000, 4000 DPI und Controller, mit Dr. Genius, OCR- und ScanEdit III Software für 200 DM zu verkaufen. Timo Müller, Am Alten Feldsdeich 56, 2201, Seestermühe, Tel: 04125/699

C64-C64 Verkaufe 2 Jahre neuen C64 in sehr gutem Zustand + Originale + Maus + 1541 + Final Cartridge III + Basic Bücher + 80 Disk. + Joy. Tel: 0201/589233, Preis nach Vereinb. Theo Vohwinkel, Langenbergerstr. 468, 4300 Essen 14.

C128, Floppy 1541 II, Star LC 10C (Farbdrucker), Dataphon S21D-2 (mit Telefon Düsseldorf), Final Cartridge III, Maus + Geos, ca. 300 Disketten und sehr viel Zubehör. NP 3300 DM, gegen Höchstgebot, Zuschriften an: Christian Reichert, Op de Bredde 30, 4650 Gelsenkirchen.

Verkaufe Atari XL + Floppy 1050 + 40 Kassetten und 60 Diskettenspiele + Datenrecorder + Joystick + 2 Module. Angebote an: Lutz Christian, Erhard-Prunner-Str. 12, 8062 Markt Indersdorf.

Verk. A500, 1 MB, Monitor 1084, Zubehör, Originalspiele, Textverarbeitung (unbenutzt) für DM 1300,-. Call B. Wieloch, Bockumerstr. 334, 4000 Düsseldorf 31, Tel: 0211/400410 nach 17 Uhr. First Comes First Gaines

Verkaufe C-64 + 1541 + Joystick + Resets. + 55 Discs + Handbuch + Pläne z.B. Pirates f+r VB 380 DM. Christoph Reuter, Eichenstr. 6, 6250 Limburg 9, Tel: 06431/41288.

C64 II + 1541 II + Software + SDiskettenbox + Joysticks, erst 1 Jahr alt, Topzustand. VB 300 DM. Gregor Felske, Kurmainzer Str. 5, 6370 Oberursel 5, Tel: 06171/72862. Schnell!!

Verk. Mega Drive und/oder Spiele Verk. Super Grafx und/oder Spiele. Verk. Neo Geo und 4 Spiele. 02388/3838 ab 17 Uhr, Ralf Wittkamp, Weißdornweg 1, 4730 Ahlen.

Verk. BTX-Decoder f. C64-128 + Zubehör. Weiter biete ich noch Original-Spiele. Preisliste anf. bei: M. Loddewig, Kantstr. 4, 4952 Porta Westfalica. Tel:/BTX 0551/8512

***** Schweiz *** Schweiz ***** Ich vermittle die absolut tiefsten Amiga Hardware dank guten Kontakten im In- und Ausland... Topqualität, Neuware mit Garantie. Telefon: 041-445343 ab 18.00 Uhr. Daniel Bucher, Hirtenhofstr. 25, CH-6005 Luzern.

Verkaufe deutschen Sega Mega Drive, 4 Monate alt, mit den Spielen Super Shinobi, Altered Beast, Populous, Super Thunder Blade 2 und Mystic Defender. VB 700,- harte deutsche Mark. Tel: 0228/661137, Markus Tiffe, Waldenburger Ring 19, 5300 Bonn 1.

Verkaufe C64 + 1541 + Monitor 1802 + 2 Diskboxen + 100 Disks + Power Cartridge + Joystick + Resetschalter für 600 DM. Andreas Fechter, Rhönstr. 12, 6484 Birnstein. Tel: 06054/5277, nach 15 Uhr!

Verkaufe Trumpcard 500/30 MB, 1/2 Jahr alt + Irom Drucker für 1200,- VHB. Tel: 07621/84882, Tobi Losch, Nachtigallenweg 16, 7850 Lörrach.

!! Achtung !! Verkaufe A 2000 + ex. LW + Monitor 1084s + Drucker Star LC10 für knallharte 1950 DM. Alles 100% ok! Tel: 06227/61646, Heiko Reuter, Fasanenweg 21, 6909 Walldorf.

Verkaufe C64 II + Zubehör (1541 + LC 10 C + MK V usw.), Preis: VB, Tel: 040/7542914 18-19h, Sven Mahnke, Karl-Arnold-Ring 24, 2102 Hamburg 93

Verkaufe Atari ST 1040 mit 20 Spielen. VB 950 DM. Tel: 0711/763333, Denis Mader, Erwin-Bälz-Str. 33, 7000 Stuttgart 70

US-Robotics Modems! Bis 21000 bps. 100% funktionsfähiger Nachbah! Für 350 DM. Write to: Thomas Kintrup, Südstr. 6, 5350 Euskirchen!! Be fast!!

Gewerbliche Kleinanzeigen

* EISHOCKEY MANAGER *

Für alle Amigas !
Eines der spielstärksten und realistischsten Sport-Manager-Spiele aller Zeiten, mit allen nur erdenklichen Möglichkeiten:

- 1-2 Spieler Modus - animierte Spielsequenz - z.T. Digit. Grafiken
- Editor zur Änderung ALLER Team- und Spielernamen (mehr als 600 !)
- Riesen Statistiken und Spielerwettbewerbe (z.B. Torjäger, Scorer)
- Transfers in allen 3 Ligen mit ALLEN Spielern möglich.
- Werbeverträge - Training - Stadionbau - Eintritt - Bankkredite
- volle Maussteuerung

und...und...und...
Kompl. in Dt. + Anl. für NUR 39 DM + VS. 4 DM (NN. 6 DM)

Jo Seitz
Altenstädterstr. 14
6361 Niddatal 4
Tel.06187 / 26498

Lernprogramme

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.)

ab 9 DM

Gratisinfo von:

Ingeborg Thurm
Postfach 16 71
7060 Schorndorf
Tel. 07181 / 21709

NEUE SOFTWARE FÜR IHREN AMIGA:

THE GRAIL
Ziehen Sie aus, um Ritter zu werden und den heiligen Gral zu finden: 50 Waffen-, 10 Schild- und 10 Rüsttypen 30 Städte und ca 100 Aufträge erwarten Sie für nur DM 29,- !

TANKBLASTER
Atemberaubendes Action-Game mit 100 Level für 1 - 2 Spieler. Verschiedene Panzertypen (2) und grafische Oberflächen. Hier gehts um Sieg oder Niederlage für nur DM 29,- (1 MB !)

FELDHERR
2 - 4 Spieler schlüpfen in die Rolle eines Fürsten im 30 jährigen Krieg. Feldzüge, Pest, Steuern, Königswahl, etc., für DM 29,-
Weiterhin: Formel 1 (19 DM), Pythagoras (29 DM), Return to Earth (29 DM), Tennis-1 MB (29 DM), Trucking (29 DM).

Hotline: 06241/76658
(17 h - 20 h)

SECONDHAND - SOFT - WORLD

Ab sofort auch

"NEU - PROGRAMM - VERSAND"
auf AMIGA, ATARI, IBM und C-64
Bitte System angeben.

WIR BESORGEN (FAST) ALLES

AMIGA ORIGINALPROGRAMME

aus zweiter Hand, immer aktuell und immer superpreiswert

SUPER-TOLL-NEU- " BTX-ANBIETER "
UNTER: ***SECONDHAND SOFT-WORLD #**

Auch Ankauf von Originalprogrammen
Katalog gegen 1,- DM Rückporto!

SECONDHAND - SOFT - WORLD
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 0 84 58 / 27 33

NEU SoftwareVertrieb

Programme für Amiga, IBM, C64, Atari und Video Games
Anwender-Spiele-Zubehör

Katalog gegen 1,- DM Rückporto !

SoftwareVertrieb
Südendstr. 6
8123 Peißenberg
TEL: 08803/3621
ab 16 UHR

BUNDESWEHR!!

Wenn Sie weder Wehr- noch Zivildienst leisten möchten bzw. schon dabei sind und wieder weg wollen, sind Sie bei mir richtig !

Fordern Sie meine kostenlose, unverbindliche Vorabinformation an !

Tel. 07751/5446

C-64 / 128 PD !

Günstig und schnell.

Fordern Sie den GRATISKATALOG an :

PD-SOFTWARE
Kai-Uwe Dittrich
Husumer Str. 10
3502 Vellmar

COMPUTER GAMES

FÜR AMIGA · PC · C64

HARDWARE & SOFTWARE
H. BEHNKE
6660 ZWEIBRÜCKEN
Tel.: 06332/4318 (24 STD.)

NUR VERSAND / KEIN LADENVERKAUF

Haben Sie ein gutes Programm geschrieben und es bisher noch nicht veröffentlicht ?

Für gute Spiele (besonders mit neuem Spielprinzip) zahlen wir Ihnen bis zu 1.000,- DM.

Senden Sie uns Ihr Programm bzw. Demoversion incl. Beschreibung.

Peter K e i m
Vogelsanger Str. 34
5000 Köln 30
Tel.: 0221/520765

****

Gewerbliche Kleinanzeigen

sind **günstiger** als Sie denken !

Nutzen Sie diesen Platz für **Ihre** Werbung !

(Die Kleinanzeigenkarte für Ihren Auftrag finden Sie in der Heftmitte)

****

PC-Praxis

Nebenberuflich durch Fernkurs zu fundierten PC-Kenntnissen in MS-DOS, in der Textverarbeitung mit MS WORD, in der Tabellenkalkulation mit MULTIPLAN und im Datenbank—system dBASE.

60 weitere Fernkurse: BASIC, PASCAL, COBOL, EDV-Grundkurs, Fachkaufmann IHK DV-Organisation und Datenkommunikation oder Marketing, Betriebswirt, Fachwirt, Management, Kaufm. Grundkurs, Buchführung, Abitur, Englisch, Allgemeinbildung, Prakt. Psychologie.

Kostenlosen Studienführer mit Probelektion Ihrer Wahl anfordern.

Studiengemeinschaft Darmstadt
Abt. 41 / 33, Postfach 41 41
6100 Darmstadt
Tel.: 06157 / 80 66

KEDING'S
Softwareversand

ATARI ST:
Dick Tracy* DM 63.50, Speedball* DM 19.–
Elvira DM 74.50, Monkey Island* DM 78.–
AMIGA:
Ducktales* DM 64.50, Lemmings* DM 60.50, E Motion* DM 20.–
Monkey Island* DM 78.-
IBM:
Dino Wars* DM 68.90, Dick Tracy* DM 63.50, Shogun DM 25.50
* = deutsch
Für die Kleinsten ab 4 1/2, extra Software !
Auch C 64 im Programm !

Nur Versand !

Kostenlose Preisliste anf., bitte System angeben !
Versandkosten 5.- DM +Nachnahmegebühr.
Vorkasse 3.-
Ab 100.- DM frei!

D.Keding
Auf der Hufe 16
4800 Bielefeld 1
Fax.0521/886260
Telefon: 0521/881738

Fußball-Manager

THE FINAL, für alle AMIGAS mit durchweg positiven Kritiken und allen Extras wie :

- 1-4 B-Liga - DFB und Eurocups
- Spieler-Editor - Stadionbau
- Eintritt - Training - Transfers
- Spieler- u. Teamstatistiken - Prämien
- Digisound und Bilder u.v.m.

Komplett in Dt. + Anl. zum SUPERPREIS von **19 DM** + VS. 4 DM (NN. 6 DM)

Jo Seitz
Altenstädterstr. 14
6361 Niddatal 4
Tel. 06187 / 26498

Gewerbliche Kleinanzeigen

Gewerbliche Kleinanzeigen

zusammengestellt von Dirk Fuchser

NEWS

Unter dem Label von **MICRO STYLE** hat Microprose noch einen weiteren Flugsimulator in der Hinterhand, der als Mischung von Simulation und Arcadenspiel auf uns zukommt. **AIR DUEL** soll im August in den Regalen stehen.

Altbewährtes bringt auch **MIRROR IMAGE** ein Label von **MIRRORSOFT** noch einmal auf den Markt. Für alle 16-Bitter werden in der Reihenfolge ihres Erscheinens von Mai bis Juli/August die Hits **3-D-POOL, CARRIER COMMAND, XENON 2, THE THREE STOOGES, WATERLOO, PASSING SHOT, TV SPORTS FOOTBALL** und **SKY CHASE** herauskommen. Alle zu Preisen, die um etwa 30 DM liegen.

Hereinspaziert, hereinspaziert – hier sehen und lesen Sie die neuesten Neuigkeiten aus der Softwareszene.

In der ersten Abteilung haben wir Aktuelles aus dem Hause **DOMARK,** das uns in nächster Zeit mit dem Flugsimulator **HARRIER ASSAULT** zu erfreuen versucht. Außerdem war zu vernehmen, daß der erste Flugihit dieser Firma **MIG-29 FULCRUM** im Herbst einen Nachfolger, nämlich die **MIG-29M SUPERFULCRUM** bekommen soll. Doch nicht nur in der Luft, sondern auch zu Lande gibt es Neues zu vermelden: Die Sportlichen unter der verehrten Leserschaft werden sich vielleicht über **R.B.I. 2 BASEBALL** freuen, das schon erhältlich sein müßte, und zwar für alle gängigen 8-, und 16-bit-Computer.

Keine Panik: der Typ ist eigentlich o.k.

Last but not least Neues auch von **OCEAN: WILD WHEELS**, soll dem Fußball ein ganz neues Gesicht geben: Die Spieler bewegen sich nicht zu Fuß, sondern in Autos.

Weitere Titel von dieser Firma, die demnächst auf uns zukommen sind: **DARKMAN, TERMINATOR 2, THE SIMPSONS, WIZKID** und **ELF.**

Eine Art Action-Adventure will **MILLENIUM** mit **ü2-CHINTO'S REVENGE** im Juli auf den Markt bringen. Es soll sich durch seine große Spielfläche (über 400 Screens) von den anderen Games dieser Art abheben.

A propos Automaten: auch hier ist **DOMARK** für ein paar Neuigkeiten gut. **EURO FOOTBALL CHAMP** wird genauso wie **HYDRA** demnächst in so mancher Spielhalle zu bestaunen sein. Zum Abschluß noch zwei weitere Automatenhits, die noch dieses Jahr für alle Systeme umgesetzt werden sollen: **SUPER SPACE INVADERS 91** und **PITFIGHTER**.

SYSTEM 3 wird demnächst mit drei neuen Games auf den Markt kommen: **LAST NINJA III**, einer Mischung aus Action und Adventure und **MYTH**, das in die gleiche Rubrik eingeordnet werden kann.

Wo wir schon beim Thema Fußball sind: **EUROPEAN SUPERLEAGUE** von **CDS** gibt es jetzt komplett in Deutsch. Und nochmal Fußball: Im Herbst kommt **EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992** für ST, Amiga, PC und C 64 heraus. **ELITE** bringt aber außer dieser Sportsimulation auch noch **DRAGON'S LAIR** für NES und **LAST BATTLE** in die Läden.

NEWS

Für **CDTV** die neue Supermaschine, die bei uns wohl auch erst im Herbst erhältlich sein wird, bringt **ON-Line** bereits die ersten Produkte heraus. Während **WOMEN IN MOTION** und **PSYCHO KILLER** Usern über 18 Jahren vorbehalten sind, richtet sich **THE HOUND OF THE BASKERVILLES** an alle Altersgruppen. Alles in grafischer Qualität, die kaum hinter dem Fernsehen zurückbleibt.

INTERPLAY, die durch „Bard's Tale" und „Dragon Wars" bekannten Fantasyspezialisten haben für **ELECTRONIC ARTS** ein Strategiespiel gestrickt. Daß es bei **CASTLES** auch wieder recht fantasymäßig zugehen wird, kann man jetzt schon erahnen. **Castles** wird im Sommer für alle 16-Bit-Maschinen erhältlich sein.

My home is mey castle

Ebenfalls im Herbst will **RUSHWARE** seine 3-D-Billiardsimulation **SNOOKER** herausbringen.

Und noch zwei Flugis stehen uns ins Haus: **MICROPROSE** veröffentlicht den Nachfolger von F19 Stealth Fighter **F 117A STEALTH FIGHTER 2.0** im Herbst, leider nur für IBM und Kompatible, außerdem noch **F 15 STRIKE EAGLE II** für Amiga (Juni).

Ebenfalls für alle gängigen Systeme wird ab Juni **THUNDERJAWS** erhältlich sein. Letzters ist eine Automatenumsetzung des mehr oder weniger bekannten Unterwasser-Shoot'em-ups.

Alle 16-Bit-User seien noch auf die **„4th INTERNATIONAL 16-BIT COMPUTER SHOW"** hingewisen. Sie wird vom 12 – 14 Juli in Hammersmith (England) stattfinden. Zu sehen gibt es alles an Soft-, und Hardware, was brandneu ist. 160 Firmen zeigen ihre letzten Schreie für Atari ST, Amiga und PC, seien es nun Programme, Zubehör, Bücher oder was auch immer. Wer zufällig in der Gegend ist sollte mal reinschauen.

Konsolen-Besitzer können sich auf **SPACE ACE** (NES) und **PAPERBOY** (Sega Mega) freuen. Beide Titel werden demnächst von **MOTIVETIME** veröffentlicht. Aus dem gleichen Hause wird auch **TALOS** für den Game-Boy erhältlich sein.

Nicht nur gutes Fußballspiel, sondern auch Managerinstinkt sind gefragt bei **MANCHESTER UNITED EUROPE**, das frischen Wind in die Fußballszene bringen soll, und für das **KRISALIS** verantwortlich zeichnet.

Letzteres wiederum für alle gängigen Systeme. Ebenfalls von **ELITE** ist eine Motorradrennsimulation namens **SUZUKA GP/WINNING RUN 2** geplant. Sie wird jedoch erst im Frühjahr '92 erscheinen. Doch damit nicht genug: wir dürfen uns auch noch auf **CAVEMAN NINJA** (Amiga, ST, PC, C 64) und das Automatenspiel **EDWARD RANDY** freuen.

Freuen kann man sich auch über Domarks neues Low-Budget-Label **RESPRAY**: Viele Hits werden unter diesem Label noch einmal als Budget-Game angeboten. Die Preise werden sich etwa bei 30 DM bewegen. Bei Drucklegung müßten **XYBOTS, DRAGON SPIRIT** und **T.P. II** schon erhältlich sein. Weitere Hits wie **KLAX, ROBOT MONSTERS, CYBERBALL** und **CASTLE MASTER** sollen folgen. Jeden Monat sollen zwei weitere Spiele kommen – wir dürfen gespannt sein.

Tja, das wars auch schon für heute – aber heute ist nicht alle Tage, wir kommen wieder, keine Frage.

MICROWELLE

CHEMICON

Hallo, Microwellen-Fans, bevor ich Euch ein Spiel vorstelle, das uns ein ASM-Leser eingeschickt hat, noch etwas Grundsätzliches: Wenn Ihr Programme einschickt, dann bitte solche, die wir auch testen können. Es nützt uns herzlich wenig, wenn wir nur eine Demo-Version bekommen oder sich ein Game aus „Sicherheitsgründen" im soundsovielten Level aufhängt. Entweder ganz oder gar nicht, ist das Motto, denn es könnte ja sein, daß wir das Spiel nicht nur vorstellen, sondern auch für Euch vertreiben wollen, was den Herstellern letztendlich ein schönes „Taschengeld" einbringen kann. In diesem Zusammenhang bitte ich, daß sich der „Macher" des Programms „Space Cab" (ASM 3/91) noch einmal bei uns meldet, am besten telefonisch. Genug der Vorrede – falls Ihr Fragen zur Microwelle habt, dann ruft an (0 56 51 / 3 00 11, App. 21 verlangen) oder schreibt: ASM, Kennwort: Microwelle, Postfach 870, 3440 Eschwege. Euer Klaus

CHEMICON

System: Atari ST, **Autor:** Michael Kerl, 8495 Roding.

Bei CHEMICON handelt es sich um ein Denkspiel mit einem Spielkonzept, das sowohl neu als auch originell ist. In über 50 Leveln müssen drei verschiedenfarbige Säuretropfen in vorhandene Gefäße geleitet werden. Die Säuren dürfen sich dabei nicht vermischen – weder im Gefäß noch auf dem Weg dahin, sonst macht es „zisch" und alles fliegt Euch um die Ohren.

Um dies zu verhindern, muß für jeden Tropfen mit der Maus an den Abzweigungen des Chemielaboratoriums die jeweilige Richtung bestimmt werden. Dabei sollte aber nicht vergessen werden, daß die Säure solange weiter in diese Richtung fließt, bis sie ein weiterer Pfeil zur Änderung derselben zwingt. Rauscht sie seitlich aus dem Laboratorium heraus, ist das Lab ebenfalls hinüber.

Zu Beginn eines neuen Durchganges könnt und müßt Ihr die verunreinigten Abzweigungen durch Ansteuern und Druck der linken Maustaste reinigen. Dabei wird automatisch einer von zehn „Sucks" (nein, nicht UNSER Suck!) abgezogen.

Mit Druck auf die rechte Maustaste lassen sich die Säuretropfen einstellen, wobei eine Sprachausgabe deren Farbe nennt. Wie bei einer Ampel erfolgt die Reihenfolge von rot über gelb bis grün. Aber Vorsicht: Habt Ihr einmal „grün" verlassen, so beginnen die Säuren zu fließen. Dies geschieht übrigens auch, wenn eine vorgegebene Zeit abgelaufen ist – allzu lange dürft ihr also nicht überlegen.

Zum Autor: Michael Kerl ist Jahrgang 1972 und Besitzer eines kleinen Teeladens in seinem Heimatort Roding. Mit 13 Jahren bekam er einen C-64, auf dem er dann lange Zeit programmierte. Drei Jahre danach kam ein Amiga dazu, und schließlich übte er sich auch auf dem Atari ST eines Freundes. In seiner Freizeit geht Michael sehr vielen sportlichen Hobbys nach, die meiste Zeit jedoch widmet er seinen Computern. Sein nächstes Spiel wird für den Amiga sein ... auch für die Microwelle?

Chemicon – eine Menge Spaß für Alchemisten.

Ins nächste Level kommt man immer dann, wenn drei Gefäße mit drei verschiedenen Säuren gefüllt sind, außerdem gibt es fünf Extra-Sucks und 2000 Pöngs. Zusatzpunkte bekommt man für gefüllte Gefäße, Leerung bei Überfüllung und Restzeit. Alle 25 000 Punkte ist ein Extralaboratorium fällig.

CHEMICON weiß in spielerischer Hinsicht zu überzeugen. Mehr als das: Es macht Spaß, ist interessant und vor allem schön schwierig, aber nicht zu schwierig – eben genau so, wie ein Denkspiel zu sein hat. Grafik und FX gehen auch klar. Was das Preis/Leistungsverhältnis angeht, so laufen derzeit Verhandlungen, deren Ergebnis bei Redaktionsschluß noch nicht feststand.

Wir werden Euch aber rechtzeitig davon in Kenntnis setzen, so daß auch Ihr bald in den Genuß von CHEMICON kommt. Ihr könnt ja schon einmal mit einem Gemisch aus Salzsäure, Nitroglyzerin und bleifreiem Superbenzin üben, hehe... ■

Klaus Trafford

GESAMTURTEIL: Ein wirklich gutes Game, das Euch stundenlang in seinen Bann ziehen wird.

Teuflisch gute Spiele in der

SPIELHALLE ASM

Hallo Freaks! Die Segnungen der modernen (Heim)Computer-Technik zeigen ihre Wirkung: Waren die Spielhallenautomaten in ihren technischen Möglichkeiten bislang meilenweit den heimischen Rechnern voraus, so zeigen zwei der neuen Games dieses Monats, daß das Spielchen mit der einjährigen Wartezeit von Coin-op-Konvertierungen langsam vorbei ist. Von ATARIs neuem Strategiespiel sind bereits Screenshots der 16-Bit-Konvertierungen von DOMARK zu sehen gewesen, das Volleyballspiel POWER SPIKE begegnete uns vor exakt einem Jahr – unter anderem Namen – als Konsolenspiel für die PC-Engine. Sind die goldenen Tage der Coin-op's gezählt? Antworten auf diese und andere Fragen im Text!

Michael Suck

Eigentlich ist die Frage nach der Zukunft der TV-Spiele (so nennt die Branche ihre Automaten) ganz einfach zu beantworten: Sie wird wohl nicht so glorreich wie zu Boomzeiten Anfang der Achtziger, aber sie wird weiterhin Gewinne versprechen. Mögen die Heimcomputer technisch auch immer besser werden, sogar den derzeitigen Standard der Automaten erreichen – die TV-Spiele werden trotzdem immer einen Tick voraus sein. Durch die jeweils spezifische Hardware für ein einziges Spiel können auch neue und teure Chips eingesetzt werden, die erst in Jahren für die Massenproduktion taugen (siehe *Golfing Greats* in ASM 6/91). Zudem trägt das völlig anders geartete Preisgefüge im Platinengeschäft dazu bei, daß sich die (meist japanischen) Softwaregiganten es leisten können, mit einem immensen Aufwand an Personal und Technik Spiele zu produzieren.

PRESS BUTTON TO START
CREDITS: 2

Sieht komplexer aus, als es ist: RAMPART von ATARI.

Wenn man sich allerdings dieses neue Spiel von ATARI anschaut, könnte mann glatt meinen, in die Pionierzeit des guten, alten C-64 zurückversetzt zu werden. Keine faszinierenden Stereo-Sounds, keine wahnsinnig bunte Grafik, keine herumrasenden Riesensprites erwarten den Spielehungerigen, vielmehr wird das Auge mit mehr oder weniger gerasterten grünen und blauen Flächen

beleidigt. kein Wunder, daß DOMARK schon zu einem frühen Zeitpunkt Screenshots der Umsetzung parat hat! Doch bleibt die Frage: Was stellt man überhaupt mit solch einem armseligen Outfit an? Nun, unter dem Titel RAMPART erwartet den Spieler eine rasante Mischung aus Action und Geschick, mithin ein Spiel, das einen shlicht verrückt oder gar wahnsinnig machen könnte. Dabei ist das Thema von Rampart so simpel: Der Spieler hat nichts anderes zu tun, als die Mauern feindlicher Burgen zu zerstören. Im Mehr-Spieler-Modus (max. vier) geschieht dies, indem zunächst jeder Spieler auf dem (zerteilten) Territorium seine Heimatburg aussucht. Flugs zieht der Rechner dann die Mauer drumrum, und schon können die (anfangs vier) Geschütze *innerhalb* der Burgmauern postiert werden. Der Rechner pfeift alsbald zum Gefecht – es darf geballert werden! Per Fadenkreuz wird nun auf die gegnerischen Mauern geschossen, die Hauptquartiere und Geschütze können nicht getroffen werden und sind ohne Bedeutung. Ist die die Ballerei vorbei, kommt der eigentliche Clou von Rampart: nun müssen die zerstörten Mauerteile wieder reapriert werden. Innerhalb des fiesen Zeitlimits von 20 bis 25 Sekunden erhält der Spieler kleine Bausteine, die weitgehend von *Tetris* (!)stammen. Sie können um ihre Achse gedreht, per Stick bewegt und schließlich möglichst passend auf ein *freies* Stück des Geländes abgelegt werden. Dabei bringt es jedoch nichts, lediglich die alten Burgmauern neu zu errichten, denn für die nächste Spielrunde wird wieder Platz für neue Geschütze innerhalb der Mauern benötigt – die alten stehen nutzlos rum und nehmen nur Platz weg. Außerdem **sinkt** die Anzahl der vorhandenen Geschütze und damit die Munition von Runde zu Runde, sofern nicht die Hauptquartiere neutraler, schutzloser Burgen eingeschlossen werden. Dabei ist es unerheblich, beide Hauptquartiere auf einmal einzumauern, es dürfen auch mehrere Mäuerchen gezogen werden. Doch kommt nun noch ein letztes Feature hinzu, daß dem Spiel zusätzlich Spannung verleiht und den Schwierigkeitsgrad gehörig heraufsetzt: Die Mauern müssen abgeschlossen sein! Ist an einer Stelle die Mauer um die Heimatburg auch nur einen kleinen Spalt geöffnet, ist das Spiel vorbei. Ihr solltet daher schon frühzeitig Doppelmauern basteln oder aus Zeitersparnisgründen die Mauerreste erst gar nicht beachten. Der Computer radiert sie nach der Bauphase sowieso aus, wenn diese Reste von einer neuen Mauer eingeschlossen wurden.

Die Burgen werden erneuert.

Aufgemotzt mit kleinsten Details: POWER SPIKE von V-SYSTEM

Im Einzelspiel verfügt der Computer zu Übungszwecken über einen Beginnermodus, der es in den ersten paar Runden erlaubt, Lücken im Gemäuer zurückzulassen, die dann automatisch vom Computer repariert werden. Weitere wesentliche Unterschiede betreffen die Organisation des Spiels und sogar den kompletten Spielablauf. Während im Mehrspielermodus nach sieben Runden das unausweichliche „Game Over“ erscheint, ist das Einzelspiel quasi unbegrenzt, der Kampf gegen den Rechner nach jeweils drei bis vier Runden entschieden. Der Spielablauf ist dabei noch 'ne Ecke abwechslungsreicher, wird die heimische Burg doch zusätzlich von See beschossen! Gelingt es den Piraten, das rettende Festland zu erreichen, beginnen sie sofort mit dem Bau einer Burg und entsenden kleine Truppenteile, die um Euer Hauptquartier herumwuseln und dadurch den Neubau der Mauer behindern.

Die Ballerei von Rampart ist ziemlich eintönig und nicht sonderlich bewegend, weil sie sie schlicht zu einfach ist. Doch liegt der Reiz von Rampart eindeutig im Geschickleichkeitstest samt Strategietouch. Hier ist der Spieler gefordert! Rampart ist somit nicht der Weisheit letzter Schluß auf dem Sektor

der Strategiespiele, doch hat es mich verblüfft, wieviel Spaß das wackere Mauerbauen machen kann – ob's Honey anno '61 ähnlich empfunden hat?

Spaß auf einer ganz anderen Ebene bietet V-SYSTEM mit dem neuen und doch so alten Titel POWER SPIKE. Bereits in der ASM 7/90 kam uns dieses Sportspiel unter dem Namen *Super Volleyball* unter die Augen und wurde sogar als Hit getestet. Der Grund, daß das Teil erst so spät in die Spielhalle kommt, liegt in schwer nachvollziehbaren Tauglichkeitsbedenken des Herstellers für die Spielhalle. Ob ihnen das Spiel zu langatmig für die kurzweilige Spielhalle war? Sei es, wie es sei, jedenfalls wurde der bereits komplett gestylte Automat zurückgezogen und neu überarbeitet; parallel dazu die PC-Engine-Fassung auf den Markt geworfen. Unterschiede lassen sich jedoch höchstens in kosmetischen Details feststellen, der Spielablauf ist zu 99 Prozent identisch zur Urfassung. Wichtigster Punkt dieser Übertragung des Volleyballs auf einen Computer ist hierbei die verminderte Spieleranzahl. So werden, wohl bedingt durch die zweidimensionale Seitenansicht, nur vier statt sechs Spielern pro Mannschaft aufs Feld geschickt. Der Spieler kann dabei gegen den Computer im Turnier antreten oder ein Freundschaftsmatch gegen einen Mitspieler einlegen. Wichtig und ungewöhnlich zugleich ist dabei die Steuerung, denn der Spieler führt per Joystick alle vier Spieler seiner Mannschaft. Mit dem Feuerknopf und Stick können drei verschiedene Aufschlagvarianten ausgewählt werden, danach besorgt der Computer auf gegnerischer Seite die Vorlage zum Netz und den Schmetterball. Nun muß der Spieler mit einer Figur (durch Pfeil gekennzeichnet) den Ball abfangen bzw. seinen Block am Netz stellen. Ist der Zeitpunkt zum Setzen des Blocks vorbei, bleibt im übrigen nur das Hechten zum Ball. Ist das gelungen, wird der Ball automatisch am Netz vorgelegt. die einzige Aufgabe des Spielers besteht dann lediglich darin, im richtigen Zeitpunkt eine Spielfigur in die Lüfte aufsteigen zu lassen, um dann seinerseits einen Schmetterball anzubringen. Als letzte bewußte Entscheidungsmöglichkeit bleibt nur noch die Angabe der groben Richtung des Schmetterballs (vorn bzw. hinten).

Zugegeben: So variabel wie ein echtes Volleyballmatch ist Power Spike nun wirklich nicht. Auch scheint mir, daß der 2D-Blick nicht unbedingt die ideale Perspektive darstellt. Dafür ist es dem Hersteller aber gelungen, ein unterhaltsames und höchst spielbares Game auf die Beine zu stellen, in das man sich ganz schnell reinfindet.

Der Kampf ist gewonnen!

In der aufgemotzten Fassung gibt's zudem viele Hilfestellungen des Rechners mit einer Fülle von Angaben zur jeweiligen Situation. Ebenfalls neu, aber nur die bereits erwähnte Kosmetik, ist die verbesserte Ballannahme und die Einblendung einer Vielzahl von Grafiken, in denen Schiedsrichter, Zuschauer und Spieler ihre Meinung zum Spiel kundtun. Einen „Hitstern" hat sich V-System damit nicht verdient, denn mit der vorhandenen Technik und der einjährigen Denkpause hätte man noch einiges besser machen können!

TROG

Ebenfalls altbekannt, aber auf seine Art und Weise doch irgendwie ganz anders als die anderen ist TROG, die neueste Platine von BALLY/MIDWAY. Das Prinzip von Trog ist nämlich kein geringeres als das von *Pac-Man*! Ob es ein fressender Kreis, ein Typ, ein Männchen, ein ASM-Redakteur oder eben ein kleines, dickwanstiges Steinzeitmännchen ist – die Form des Spielchrakters ist völlig egal. Wichtig ist nur, daß die ein bis vier Spieler wahre Massen von irgendwas aufsammeln oder fressen müssen, seien es nun Punkte, Torten, Pizzen oder eben kleine Dinosaurier-Eier. Doch, oh weh, natürlich haben die steinzeitlichen Dino-Väter 'ne Menge dagegen und verfolgen unsere gemütlichen Urgroßväter von Level zu Level, von Warp zu Warp, von Tür zu Tür. Denn damit das Spiel spannedner und vor allem lustig wird, müssen ein paar Extrafeatures zum Aufmotzen her.

Trog bietet z.B. die altbekannten Powerpillen, die es für kurze Zeit ermöglichen, mal die Dinsosaurier zu fressen statt andersherum. Außerdem gibt's Bonuslevels unter dem bezeichnenden Titel „Barbeque", bei denen eine bestimmte Anzahl von Donosauriern innerhalb des Zeitlimits gefressen werden müssen. Wer diesen und andere Superboni abräumt, erhält vielleicht den Warp, der ihn samt Punkten einige Levels nach vorn katapultiert.

Trog klingt nach einem Spiel, das mit einem viel zu blassen Konzept viel zu groß aufgeblasen wurde. Doch wer erst einmal die überaus amüsanten, fast durchweg digitalisierten und auch noch animierten Grafiken genossen hat (Midway nennt das „Playmation"), wird ein ums andere Level weiterspielen. Die variablen Levels mit zunemmenden Hindernissen (Knochen) und Hemmnissen (rollende Steinräder), die witzigen Zwischenbilder und der aufbrausende Sound motivieren ungeheuer. Ein Klasse-Spielspaß im Steinzeitlook!

TROG ist das erste Pac-Man-Spiel, das wirklich riesigen Fun macht!

Ick will Dir fressen!

PREHISTORIK

SYSTEM: PC (XT, AT, Hercules, CGA, EGA, Tandy, VGA, 512Kb, Soundblaster, AdLib, MT-32, Joystick oder Keyboard), Amiga, Atari ST (nur Farbe - in Kürze), **empf. VK-Preis:** PC ca. 80 DM, Amiga ca. 70 DM, **Hersteller:** Titus, 28ter Avenue de Versailles, 93220 Gagny, Frankreich, **Muster von:** Titus, Paris.

Hauptdarsteller in Titus' neuestem Spiel ist ein kleiner, aber sehr gefräßiger Neandertaler, womit wir auch schon beim Thema wären: Das Ganze versetzt Euch nämlich in die Steinzeit. Zu der Zeit war es, wie wir alle in der Schule gelernt haben, nicht gerade ein Kinderspiel, an etwas Eßbares zu gelangen. Und schon sind wir beim Knackpunkt, sprich: bei Eurer Aufgabe. Prehistorik, so heißt unser Star, ist nämlich schier unersättlich, und sein Magen ist ständig am Knurren. Außerdem hat er noch ein paar Plagen und eine Frau in seiner Hütte sitzen, die ebenfalls versorgt werden müssen.

Sinn des Spieles ist es also, den kleinen Otti-ähnlichen Vielfraß durch die einzelnen Level zu steuern und so viel Eßbares wie möglich aufzustöbern. Prehistorik ist aber keinesfalls unbewaffnet. Seine tapfere Keule „Howdrauf" hilft ihm fleißig beim „Aufstöbern" der Nahrung. Leider gibt es da ein paar ganz fiese Biester, die es gar nicht so gern sehen, wenn Prehistorik seinem Hobby: Mampfen, Mampfen, Mampfen, nachgeht. Da wären zum Beispiel „Schildo-Sauros", der Dinosaurier, der eigentlich schon immer eine Schildkröte sein wollte (ihm fehlt nur noch der Panzer) oder Wagow-Brumm, der schlechtgelaunteste Bär der Welt sowie jede Menge andere Feinde, wie wildgewordene Affen, psychopathische Spinnen und derlei mehr.

Das ganze Spiel steckt voller Gags und ist comic-artig aufgemacht. Die Grafiken allesamt detailliert gezeichnet und niedlich animiert. Gesteuert wird bei beiden Versionen (PC und Amiga) über Tastatur (erstaunlich gut handzuhaben) oder Joystick. Kommen wir zu den Details der einzelnen Fassungen.

Amiga: Die Amiga-Version gehört technisch mit Sicherheit nicht zu den Glanzstücken diese Genres. Gescrollt wird nämlich immer erst bei Erreichen des rechten Bildschirmrandes. Zudem läuft die Animation teilweise zu ruckartig ab. Vorteilhaft ist die Option zum Ausschalten des Low-Pass-Filters (= besserer Klang der Musik).

Fazit: Der Amiga-Version gebe ich nicht so viele Chancen auf dem Markt wie der PC-Fassung. Die PC-Fassung hingegen hat gute Chancen, in die Hitlisten zu kommen. Prehistorik ist im PC-Bereich nämlich das einzige Produkt dieses Genres und zudem sehr gut spielbar. Man merkt, daß der Coder PC-Freak ist (beide Versionen stammen vom selben Programmierer). Zum Hit hat es jedoch nicht ganz gereicht.

PC: Die VGA-Fassung bietet zwar keine 256 Farben, kann aber mit anderen Games, die diese riesige Anzahl von Farben bieten, durchaus mithalten. Prehistoriks Devise: Klasse statt Masse. Soundkarten (AdLib, Soundblaster, MT-32) werden berücksichtigt, jedoch nicht richtig ausgenutzt. Glücklicherweise kommen auch XT-User in den Genuß dieses Hüpf-und-Spring-Spieles. Prehistorik ist nämlich eines der wenigen neueren Games, die keinen AT voraussetzen.

Von der ST-Version konnte ich leider nur ein erstes Demo sehen. Grafisch unterscheidet sich diese nicht von der Amiga-Fassung. Auf das Scrolling wurde aber ganz verzichtet. Eine C-64-Umsetzung würde man zwar gern machen, hat jedoch keine geeigneten Leute hierfür; deshalb an dieser Stelle der Aufruf an Euch: Wer sich zutraut, dieses Spiel für den 64-er umzusetzen (Grafiken werden geliefert) soll sich bitte bei Titus melden. Man spricht Deutsch! ■

Torsten Oppermann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

	PC
Grafik (CGA/EGA)	9
(VGA)	10
Sound .. (alle Karten)	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

SCORE:000100 FOOD LIVES:3 TIME:74

Otti im Steintal *(Foto: Amiga)*

Impressum

Herausgeber
Christian Widuch

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K., verantw.)

Stellv. Chefredakteur
Matthias Siegk (mats)

Redaktion
Sandra Alter (sat), Hans-Joachim Amann (hja), Eva Hoogh (er), Ulrich Mühl (uli), Klaus Segel (cruiser), Klaus Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter
Dirk Fuchser (df), Torsten Oppermann (top), Michael Suck (msu)

Layout
Annette Braun

Comics
Mathias Neumann

Titel
Mark Bromley

ASM London
Steve Cooke, 31 Stoneleigh Street, London W11, 4DV, England

Anzeigenverkauf
Andrea Heyn (Ltg.), Anja Pröger
Telefon 0 56 51 / 3 00 17
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 5 ab 1. 4. 91

Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (11 Ausgaben)
DM 74, Ausland DM 87,50
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, die Rechnungen nur noch als S.W.I.F.T.-Zahlungen an die DG-Bank Kassel zu leisten.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel.: 0 56 51 / 3 00 11

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co KG, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax (Verwaltung) 0 56 51 / 3 00 14
Telefax (Anzeigen) 0 56 51 / 3 00 18
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13
(Uli & A-Man) nur Mi. von 16.30 – 19 Uhr

Bildschirmtext (BTX) 0 56 51 / 3 00 16 - 1

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867

Gesammelte Werke ASM 6/91

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
16bit HitMachine	03/91	38	Action
2 PI R	06/91	114	Oldie
3D Construction Kit	02/91	72	Anwender
3D Construction Kit	05/91	114	Blickpunkt
4D Sports Boxing	05/91	14	Sport
4D Sports Driving	04/91	66	Action
4D Sports Driving	04/91	66	Action
Action Stations	06/91	64	Strategie
Actraiser (Super Famicom)	03/91	119	Action
Advanced Destroyer Simulator	02/91	50	Blickpunkt
Advanced Destroyer Simulator	05/91	69	Strategie
* Advanced Tactical Fighter II	01/91	62	Action
* Adventures of Jackie Chan	04/91	90	Action
Aero Blaster (Mega Drive)	05/91	126	Action
* Aero Blaster (PCEngine)	02/91	101	Action
Aircraft & Scenery Designer	03/91	68	Anwender
* Airline Transport Service	04/91	69	Strategie
* Aleste (Sega Mega)	03/91	118	Action
Alien Drug Lords	04/91	43	Adventure
* Alpha Waves	01/91	45	Action
Altered Destiny	01/91	72	Adventure
Amigo 1/91	03/91	41	Anwender
Animation Studio, The	05/91	44	Anwender
Apprentice	06/91	52	Action
Arcade Smash Hits	05/91	46	Action
Arrow Flash (Sega Mega)	01/91	106	Action
Atomic RoboKid	01/91	76	Action
Atomic Robokid (Sega Mega)	03/91	112	Action
Atomino	05/91	16	Strategie
Awesome	02/91	34	Action
Axis (Sega Mega)	01/91	110	Action
Back to the Future III	06/91	36	Action
Back to the Golden Age	02/91	38	Action
BackGammon Royal	06/91	94	Strategie
Backgammon	04/91	48	Strategie
Badlands Pete	03/91	52	Action
Battle Bound	06/91	41	Action
Battle Bull (Game Boy)	05/91	120	Action
* Battle Command	02/91	94	Action
Battle Golfer (Mega Drive)	05/91	121	Sport
Battle Squadron (Sega Mega)	02/91	103	Action
Battle Storm	03/91	88	Action
Betrayal	01/91	32	Blickpunkt
Betrayal	05/91	68	Strategie
Big Box	02/91	112	Action
* Big Business	04/91	76	Strategie
Blade Warrior	01/91	68	Action
* Block Out (Lynx)	04/91	86	Strategie
* Blue Max	02/91	30	Strategie
* Boulderdash (Game Boy)	06/91	126	Action
Brat	05/91	72	Blickpunkt
* Bubble Bobble (NES)	05/91	128	Action
* Bubble Ghost	04/91	88	Action
* Buck Rogers - Countdown to Doomsday	02/91	29	Adventure
* Builderland	05/91	49	Action
g Burai Fighter Deluxe (Game Boy)	05/91	122	Action
Burning Force (Sega Mega)	01/91	112	Action
California Games II	06/91	10	Sport
CarVup	01/91	137	Blickpunkt
* CarVup	02/91	111	Action
Carcharodon - White Sharks	06/91	69	Action
Cardinal of the Kremlin, The	05/91	52	Strategie
Carthage	02/91	69	Action
* Castle of Illusion (Master System)	05/91	126	Action
Castlevania Adventure, The (Game Boy)	05/91	118	Action
Centerbase	06/91	35	Blickpunkt
Century	01/91	74	Action
Challengers	03/91	16	Action
Championship Run	02/91	48	Strategie
Chase H.Q. (Game Boy)	04/91	89	Action
Chase H.Q. II	02/91	13	Action
Chessmaster, The (Game Boy)	05/91	121	Strategie
* Chocks Away Mark 2	05/91	8	Strategie
Chrono Quest 2	02/91	127	Kopfnuß
Chuck Rock	05/91	101	Blickpunkt
* Chuck Rock	06/91	56	Action
Chuck Yeager's AFT	03/91	92	Oldie
Cohort	06/91	34	Strategie
Command HQ	06/91	74	Strategie
Conflict	01/91	136	Strategie
* Contra	04/91	88	Action
Cortizone	04/91	67	Adventure
Cougar Force	02/91	46	Action
* Countdown	03/91	30	Adventure
* Covert Action	01/91	41	Adventure
* Crash Course	02/91	25	Action
Crazy Sue/Sub Rallye	01/91	134	Action
Create a Shape V2.0	03/91	36	Anwender
Creatures	03/91	47	Action
Crime Time	01/91	84	Adventure
Crime Wave	05/91	54	Action
Crown	03/91	87	Action
* Crystals of Arborea	06/91	46	Anwender
Cubulus	06/91	48	Strategie
Damocles Mission Disk	02/91	95	Blickpunkt
* Dangerous Seed (Mega Drive)	05/91	124	Action
Darius II (Sega Mega)	03/91	123	Action
Dark Spyre	04/91	78	Adventure
* Das Boot	03/91	58	Strategie
* Death Knights of Krynn	05/91	12	Adventure
Defender II	03/91	59	Action
Demon Wars	04/91	156	Action
Demoniak	04/91	46	Blickpunkt
Demoniak	06/91	38	Adventure
Denver Presente	05/91	131	Education
Deutsch IIII Rechtschreibtrainer	05/91	92	Anwender
Dexterity (Game Boy)	06/91	122	Strategie
Dick Tracy	02/91	79	Action
Dick Tracy (Mega Drive)	05/91	120	Action
Die 3erReihe	04/91	74	Action
Die Erben des Throns	02/91	42	Strategie
Die Unendliche Geschichte II	03/91	28	Action
Disc	05/91	13	Action
Ditris	05/91	54	Strategie
Donald und das magische Alphabet	03/91	128	Anwender
Dragon Breed	02/91	0	Action
Dragon's Lair II - Time Warp	03/91	61	Action
Dragon's Lair II: Time Warp	01/91	135	Blickpunkt
Duck Tales	03/91	14	Action
Duck Tales (Game Boy)	01/91	101	Action
Dynamite Duke (Sega Mega)	01/91	102	Action
Eagle's Rider	02/91	76	Action
Elemental Master (Sega Mega)	03/91	117	Action
* Elvira - Mistress of the Dark	03/91	34	Adventure
Enchanted Land	04/91	42	Action
Encounter	06/91	16	Action
Englisch I/II	02/91	56	Anwender
* Enterprise	05/91	34	Action
Eswat	02/91	154	Action
European Journeys	04/91	52	Blickpunkt
* Exterminator	02/91	93	Action
* Eye of the Beholder	05/91	30	Adventure
* FZero (Super Famicom)	02/91	106	Action
* F1 Race (Game Boy)	06/91	122	Action
Fantastic Four 2	02/91	54	Action
Fantastis Soccer	01/91	98	Sport
* Fantasy World Dizzy	03/91	48	Action
Fastmenü Plus 2.2	04/91	82	Anwender
Fatal Labyrinth (Mega Drive)	06/91	121	Action
Fate - Gates of Dawn	05/91	10	Blickpunkt
Fatman (Sega Mega)	01/91	104	Action
Feudal Lords	05/91	100	Strategie
Filekat 2.0	04/91	80	Anwender
Final Command	02/91	68	Adventure
* Final Fantasy Legend, The (Game Boy)	06/91	124	Adventure
* Final Fight (Super Famicom)	03/91	116	Action
* Final Match Tennis (PCEngine)	06/91	6	Sport
Final Whistle	04/91	36	Sport
Finale	02/91	70	Action
Fire Shark (Sega Mega)	01/91	100	Action
Flames of Freedom	01/91	32	Blickpunkt
Football Simulation	01/91	98	Sport
Fortress of Fear (Game Boy)	03/91	113	Action
Fountain of Dreams	01/91	40	Adventure
Freakiǹ Funky Fuzz Balls	04/91	93	Action
Fremdsprachentrainer Englisch	06/91	110	Strategie
Full Blast	04/91	60	Action
Gain Ground	04/91	84	Action
Galactic Empire	03/91	66	Adventure
* Galleons of Glory	05/91	18	Strategie
Gazza II	03/91	64	Sport
Geisha	02/91	14	Action
Gemx	04/91	99	Strategie
Ghengis Khan	05/91	74	Strategie
Ghost Chaser	05/91	98	Action
Ghostbusters II (Game Boy)	01/91	101	Action
Globetrotter	01/91	12	Action
Glücksrad	06/91	44	Strategie
* Go	06/91	94	Strategie
* Gods	05/91	42	Action
Golden Axe	02/91	44	Action
Goldrush	04/91	60	Action
Goofy und der phantastische Schnellzug	03/91	128	Anwender
* Gradius III (Super Famicom)	03/91	115	Action
* Great Courts II	03/91	60	Sport
* Hard Drivin' (Sega Mega)	03/91	114	Sport
* Hard Drivin' II	04/91	30	Action
* Hard Nova	01/91	10	Adventure
* Harmony (Game Boy)	05/91	130	Action
Heatseeker	01/91	90	Action
Heavy Unit (Sega Mega)	03/91	124	Action
Hill Street Blues	05/91	50	Blickpunkt
* Hill Street Blues	06/91	60	Strategie
Hole In One (Famicon)	06/91	120	Sport
Hollywood Collection	03/91	48	Action
Horror Zombies from the Crypt	01/91	94	Blickpunkt
Horror Zombies from the Crypt	03/91	63	Action
Hunt for Red October, The	04/91	50	Action
Hydra	05/91	114	Blickpunkt
I play 3D Soccer	02/91	112	Sport
Ilyad	06/91	32	Action
IngenioLernsoftware	01/91	30	Anwender
Insects in Space	04/91	79	Action
Inspektor Griffu	02/91	120	Kopfnu
International Ice Hockey	05/91	46	Sport
Ishido (Mega Drive)	04/91	89	Strategie
Ivan "Ironman" Stewarts Super Off Road	01/91	47	Sport
James Pond (Mega Drive)	06/91	118	Action
* Je finis - Tu finis	06/91	108	Anwender
* John Madden Football (Sega Mega)	02/91	104	Sport
Jones in the Fast Lane	01/91	42	Strategie
Judge Dredd	04/91	61	Action
* Junction (Mega Drive)	06/91	116	Strategie
* Jungle Jim	06/91	62	Action
Jupiter's Masterdrive	03/91	109	Sport
Kamikaze	02/91	66	Action
Kengi	05/91	56	Strategie
* King's Quest V	02/91	8	Adventure
Knights of the Sky	02/91	60	Strategie
* La Monde des Affaires en francais	06/91	109	Anwender
Lakers vs. Celtics	06/91	117	Sport
* Larry 3 (deutsch)	04/91	14	Adventure
Latein Grundwortschatz	03/91	126	Anwender
* Latein Zeitentrainer	04/91	53	Education
Le Francais Debutants	05/91	95	Anwender
Intro Designer	04/91	42	Anwender
Legion (PCEngine)	02/91	107	Action
Lemmings	01/91	8	Blickpunkt
* Lemmings	04/91	6	Strategie
* LexiCross	06/91	30	Strategie
* Life & Death II - The Brain	04/91	70	Strategie
Lightspeed	01/91	43	Adventure
Line of Fire	03/91	57	Action
* Links	04/91	8	Sport
Locomotion	06/91	62	Action
Loderunner	05/91	110	Oldie
Logical	06/91	63	Blickpunkt
* Loopz (Game Boy)	06/91	123	Strategie
Lorna	04/91	111	Action
Lupin the Third (Game Boy)	01/91	102	Action
Lupo Alberto	04/91	111	Action
Magic Serpent	06/91	54	Action
Match Pairs	02/91	58	Anwender
Mathematiktrainer	05/91	94	Anwender
Mega Mighty			
* Megapanel (Mega Drive)	05/91	125	Strategie
* Merchant Colony	06/91	98	Strategie
* Metal Masters	04/91	58	Action
* Mickey Mouse - Castle of Illusion	03/91	6	Action
* MIG29 Fulcrum	01/91	132	Strategie
Mig29 Soviet Fighter	06/91	67	Action
* Mighty Bombjack	04/91	136	Action
Monster Pack Vol.1	06/91	96	Action
* Moonbase	04/91	72	Strategie
Moonshine Racers	05/91	70	Blickpunkt
Moonshine Racers	06/91	8	Action
MS. Pacman (Lynx)	01/91	101	Action
Murders in Space	01/91	76	Adventure
Mysterious Worlds	03/91	62	Action
Mystical	02/91	65	Action
* Napoleon	06/91	40	Strategie
NARC	03/91	53	Action
Narco Police	01/91	136	Action
Navy Seals	06/91	16	Action
Navy Seals	06/91	16	Action
NFL Football (Game Boy)	05/91	134	Action
NFL Football (Game Boy)	05/91	134	Sport
Nightshift	02/91	40	Action
Ninja Adventure (Game Boy)	01/91	106	Action
Ninja Gaiden (Lynx)	04/91	86	Action
Ninja III	04/91	16	Blickpunkt
Ninja Rabbits	06/91	96	Action
Ninja Turtles (Game Boy)	01/91	112	Action
No Exit	01/91	94	Action
Obitus	03/91	73	Adventure
Oil's Well	02/91	59	Action
* On the Road	01/91	96	Strategie
Ooops up	01/91	14	Action
Operation Harrier	01/91	70	Action
Operation Stealth - Letzter Teil	02/91	136	Kopfnuß
Orbit 2000	06/91	62	Action
Out Run (PCEngine)	03/91	120	Action
Outzone	06/91	17	Blickpunkt
P.P Hammer and his pneumatic Weapon	06/91	12	Action
* Panza KickBoxing	01/91	138	Sport
Paperboy (Game Boy)	05/91	122	Action
* Parodius (Game Boy)	06/91	126	Action
Penthouse	04/91	12	Strategie
Pepe Hammer	04/91	95	Blickpunkt
* PGA Tour Golf (Mega Drive)	06/91	118	Sport
Pilot Wings (Super Famicom)	03/91	120	Action
Play Action Football (Game Boy)	05/91	134	Sport
Pole 500	01/91	92	Sport
Ponkotsu Tank (Game Boy)	05/91	123	Action
* PowerMonger	02/91	6	Strategie
Powerplay	02/91	82	Action
Prehistoric Tale, A	04/91	100	Action
* Premier Collection	05/91	96	Action
Probotector (NES)	03/91	117	Action
Proflight	02/91	116	Strategie
* Projekt Prometheus	02/91	12	Adventure
* Puzznic (NES)	05/91	128	Strategie
Quadrel	02/91	81	Strategie
* Quest for Glory II: Trial by Fire	01/91	46	Adventure
* RType (Game Boy)	06/91	124	Action
Radarmission (Game Boy)	02/91	108	Strategie
Ralf Glau Edition	06/91	59	Strategie
Ranx	02/91	68	Action
RC Aero Chopper	06/91	68	Strategie
* Red Baron	03/91	40	Strategie
Reederei	03/91	67	Strategie
Renegade Legion Interceptor	02/91	36	Strategie
Return of Medusa	05/91	65	Blickpunkt
Revelation !	04/91	64	Strategie
* Rise of the Dragon	03/91	54	Adventure
Robo Squash	04/91	89	Action
Robocop (Game Boy)	06/91	123	Action
Rolan's Curse	05/91	119	Action
Rolan's Curse (Game Boy)	05/91	119	Action
Rygar	04/91	85	Action
S.T.U.N. Runner	02/91	82	Action
Saint Dragon (PCEngine)	03/91	124	Action
Second Front	02/91	42	Strategie
Sega Master Mix	01/91	33	Action
Sexy Droids	04/91	50	Blickpunkt
Shadow Blasters (Mega Drive)	05/91	122	Action
* Shadow Dancer (Sega Mega)	02/91	106	Action
* Shanghai	06/91	123	Strategie
* Shanghai (Game Boy)	06/91	123	Strategie
* Shanghai (Lynx)	04/91	85	Strategie
Shanghai II	04/91	113	Strategie
Shiftrix	06/91	45	Blickpunkt
Shooting Stars	04/91	73	Action
Shuffle	03/91	64	Strategie
Sidmon II	01/91	66	Anwender
Sim City Architecture I/II	03/91	110	Strategie
* Sim City/Populous	06/91	12	Strategie
Skate or Die: Bad ǹ Rad	04/91	92	Action
Strider II	01/91	134	Action
Skull & Crossbones	05/91	114	Blickpunkt
Skull & Crossbones	06/91	8	Action
Skystrike +	01/91	84	Action
Snake Rattle 'n Roll (NES)	01/91	104	Action
Snowball in Hell	06/91	62	Action
Soccer Mania	03/91	17	Sport
* Software Edition Vol.1	05/91	28	Action
* Sorcerers get all the Girls	03/91	18	Adventure
Soul Crystal	05/91	65	Blickpunkt
Space 1889	03/91	125	Blickpunkt
Space Assault	05/91	67	Action
Space Quest III (deutsch)	03/91	73	Adventure
* Space Quest IV	05/91	6	Adventure
* Speedball II	01/91	16	Action
Spellfire the Sorcerer	03/91	56	Action
Spiderman (Game Boy)	01/91	112	Action
Spindizzy Worlds	01/91	18	Action
Spirit of Adventure	06/91	112	Blickpunkt
Spirit of Excalibur	04/91	56	Adventure
* Sporting Gold from Epyx	02/91	36	Sport
St. Thomas	02/91	32	Blickpunkt
Star Control	02/91	66	Action
Star Sage I	06/91	58	Adventure
* Stellar 7	02/91	110	Action
Stratego	02/91	46	Strategie
Street Hockey	01/91	12	Sport
Street Sports	04/91	60	Sport
Striker	03/91	96	Sport
Stundenglas, Das	04/91	128	Kopfnu
Summer Camp	03/91	56	Action
Super Cars II	04/91	63	Blickpunkt
Super Cars II	06/91	47	Action
* Super Mario World (Super Famicom)	02/91	99	Action
Super Monaco G.P.	06/91	53	Sport
Super Off Road (NES)	03/91	113	Sport
Super Volleyball (Mega Drive)	05/91	118	Sport
* Superskweek	01/91	92	Action
Swap	04/91	114	Strategie
Swiv	05/91	48	Action
Sword of Sodan (Sega Mega)	03/91	114	Action
Sword of Vermilion (Sega Mega)	03/91	122	Adventure
Take a Trip to Britain	02/91	58	Anwender
Team Suzuki	03/91	10	Sport
* Team Yankee	01/91	54	Strategie
Technocop	04/91	92	Action
Teenage Mutant Hero Turtles	02/91	76	Action
Tenage Mutant Hero Turtles - World Tour	03/91	87	Anwender
Terran Envoy	02/91	113	Strategie
Test Drive III	01/91	123	Sport
The Amazing Spiderman	02/91	80	Action
The Amazing Spiderman (Game Boy)	03/91	124	Action
The Bard's Tale II	01/91	130	Oldie
The Businessman	01/91	30	Anwender
* The Centauri Alliance	03/91	70	Adventure
The Crescent Hawk's Revenge	02/91	18	Strategie
* The Dark Heart of Uukrul	02/91	109	Adventure
The Final Battle	01/91	133	Adventure
The Final Conflict	02/91	42	Strategie
The Final Day	03/91	38	Action
The Fool's Errand	02/91	31	Strategie
The Killing Cloud	06/91	50	Action
* The Lord of the Rings	03/91	32	Adventure
The Power	03/91	88	Strategie
* The Power Pack	01/91	66	Sport
* The Savage Empire	03/91	46	Adventure
* The Secret of Monkey Island	02/91	10	Adventure
The Sword and the Rose	03/91	68	Action
The Traveller	02/91	57	Anwender
The Ultimate Ride	02/91	11	Sport
Think	04/91	94	Blickpunkt
Think Twice	04/91	48	Strategie
Tiger Heli (Mega Drive)	05/91	126	Action
TimeComposer	05/91	96	Anwender
Total Recall	03/91	52	Action
Tournament Golf	02/91	114	Sport
Tower Fra	02/91	38	Strategie
Toyota Celica GT Rallye	01/91	80	Sport
Trampoline Terror	04/91	86	Action
Traps 'n'Treasures	05/91	64	Blickpunkt
* Tunnels & Trolls	01/91	44	Adventure
Turn 'n' Burn	05/91	98	Action
Turrican II	01/91	140	Blickpunkt
* Turrican II	03/91	72	Action
Ultima III	04/91	116	Oldie
Ultima VI	04/91	125	Kopfnu
Ultima VI - Letzter Teil	02/91	130	Kopfnu
Ultima VI - Teil IV	01/91	142	Kopfnu
* UMS II	06/91	14	Strategie
Valis III (PCEngine)	02/91	102	Action
Venom Wing	01/91	82	Action
Viz - The Game	06/91	99	Action
Vokabeltrainer Italienisch	05/91	91	Anwender
Volfied (Mega Drive)	06/91	118	Action
Volley Fire (Game Boy)	05/91	130	Action
Warlock the Avenger	03/91	12	Action
* Warlords	04/91	68	Strategie
Wayne Gretzky Hockey II	03/91	44	Sport
Where in Europe is Carmen Sandiego?	01/91	86	Adventure
White Magic	06/91	65	Action
* Wing Commander	02/91	117	Strategie
* Wizardry 6 - Bane of the Cosmic Forge	03/91	8	Adventure
Wonderboy III (Sega Mega)	03/91	112	Action
* Wonderland	01/91	6	Adventure
World Championship Boxing Manager	04/91	62	Strategie
* World Championship Soccer	02/91	28	Sport
World Cup Italia '90 (Sega Master)	02/91	108	Sport
Wortschatztrainer/ Rätsel	04/91	75	Education
Wrath of the Black Manta (NES)	05/91	128	Action
Wrath of the Demon	02/91	16	Action
Wrestleball (Mega Drive)	05/91	119	Sport
Xiphos	01/91	70	Action
* ZOut	01/91	14	Action
Zany Golf (Sega Mega)	03/91	114	Sport
Zarathustra	03/91	62	Action
Zeliard	03/91	47	Action
Nam	06/91	66	Strategie

ASM-Generalkarte

Inserentenverzeichnis

W-1000

Computerstudio Schlichting, Katzbachstr. 6/8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 43 40.

Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

W-2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.

COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 8 78 21

ECS, Birkenstraße 44, 2800 Bremen, Tel.: (04 21) 30 23 45

Flashpoint, Hamburgerstr. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (0 45 51) 40 97.

Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79

Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.

Virgin Games GmbH, Eiffestraße 398, 2000 Hamburg 26, Tel.: (0 40) 2 51 53 60.

W-3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

W-4000

Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.

Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.

Dynatex, Brückstr. 42–44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0 23 01) 41 34.

Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.

Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47

Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

Leisuresoft, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (0 23 83) 69 - 0.

LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67

Magic Bytes/micro-partner, Sandbrink 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34.

MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (02 31) 67 56 43.

Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatenusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 - 0.

Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 66 02 - 0.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

Schuster Elektronik, Karolinenstr. 71, 4620 Castrop-Rauxel, Tel.: (0 23 05) 741 07.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24 / 23 75

W-5000

CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hükkelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.

International Software, Heidenrichstraße 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93.

Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.

Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

O-2500 Rostock
W-2000 Hamburg
W-1000 Berlin
W-3000 Hannover
W-4000 Düsseldorf
Eschwege
O-7010 Leipzig
W-5000 Köln
O-5020 Erfurt
O-8010 Dresden
W-6000 Frankfurt
W-7000 Stuttgart
W-8000 München

W-6000

Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel. 0 69/8 00 47 03 - 99

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.

Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.

Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.

MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.

W-7000

Funny Software, Grazer Str. 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (07 11) 8 56 85 34.

W-8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.

Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.

Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 8754 Großostheim, Tel.: 0 60 26 / 50 50 - 0

Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.

Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.

Softworld, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 43 74 74.

Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (09 31) 5 71 6 01.

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.

Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

O-1000

Computer Zentrum, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000

Computer & Technik Stralsund, Langenstr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000

Comp AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000

PSW Com Tac GmbH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000

HHW Computerstudio 2000 GmbH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Schweiz

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

Die nächste ASM (8/91) erscheint am 26. Juli 1991

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!

Stellen Sie sich vor, bei Ihrem Kiosk schlägt der Blitz ein, der Bahnhof brennt ab, der Supermarkt wurde von UFOs geklaut, die Tankstelle ist unterwegs zum Erdkern . . .

Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

DESHALB

ABO

100 % PREISWERT

Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.

100 % SCHNELL

Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.

100 % KOMPLETT

Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

»KONTAKTKARTE«

Ich beziehe mich auf die in Nr. ______ Seite ______ erschienene
☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung
☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ______
☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	Computer-system	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen!

Datum, Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

»ZEITSCHRIFTEN-ABO«

Hiermit bestelle ich …
☐ **ASM** für mindestens 11 Ausgaben (1 Jahrgang)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)
Inlandspreise: 11 Ausgaben ASM 74,– DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandspreise: 11 Ausgaben ASM 87,50 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM
Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.
☐ **ASM** ☐ **ASM-Special** als Geschenk-Abonnement.

Lieferanschrift (bei Geschenk-Abo Anschrift des Empfängers)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Lieferadresse)

Straße, Nr./Postfach

W- 0- PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um 4 bzw. 11 Ausgaben, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr./-Inhaber

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** — zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt. (Bitte keine Vorauszahlung leisten — Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht:
Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870, D-3440 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufschreibens zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige das durch meine zweite Unterschrift.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer

Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeige) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis
In dieser Rubrik:

☐ **Biete an** ☐ Hardware ☐ Software
☐ **Suche** ☐ Hardware ☐ Software
☐ **Tausch**
☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit**
☐ **Geschäftsverbindungen**
☐ **Verschiedenes**

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

ASM-BAZAR

☐ **M 100** 1 MB Speichererweiterung/Uhr & Neuromancer **149,– DM**
☐ **M 200** Multifunktion Joystick **39,95 DM**
☐ **M 300** Amiga-JET & JAPAN-Scenery-Disk **49,95 DM**
☐ **M 400** Block Out (☐ Amiga, ☐ ST, ☐ PC) **49,95 DM**
☐ **M 500** Plüsch-Space-Rat **40,– DM**

BÜCHER (solange der Vorrat reicht!)

☐ **Das Neue Computer Hassbuch** **7,50 DM**
☐ **Space Rat-Intergalaktisch** **7,80 DM**

HEFTE (solange der Vorrat reicht!)

☐ **Das ASM-MEGA-PACK** Jahrgang 1990 **60,– DM**
10 Ausgaben komplett incl. 1 Sammelordner

Das ASM-SPECIAL-PACK alle 10 Ausgaben oder
5 Ausgaben nach Wahl (bitte ankreuzen)!

☐ **10er-PACK**, alle 10 Sonderausgaben **30,– DM**
☐ **5er-PACK**, Sortiment wie angekreuzt **20,– DM**

Ich bestelle die Sonderausgaben Nr. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

☐ **Ich bestelle folgende ASM/ASM-Special:**

(Solange der Vorrat reicht, sind alle ASM und ASM-Specials auch zum Einzelpreis erhältlich!)

ASM-ACCESSOIRIE

☐ **ASM-Sammelordner** **15,– DM**
☐ **ASM-Space-Rat-Shirt,** M **oder** XL (bitte ankreuzen) **20,– DM**
☐ **VGA-Spielebox, Version 2.0** **49,– DM**

+ Porto/Verpackung
(Inland 4,– DM, Ausland 6,– DM) ______ **DM**

Gesamtbetrag ______ **DM**

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen zusätzlich eine Nachnahmegebühr von 7,50 DM anfällt. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.

aktueller software markt

aktueller software markt SPECIAL

»ABONNEMENT«

Absender

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
ABO-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

aktueller software markt

aktueller software markt SPECIAL

»KONTAKTKARTE«

Name

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl/Nummer)

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Postkarte

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen. ▼

Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

aktueller software markt

aktueller software markt SPECIAL

»BESTELLKARTE«

☐ Ich mache von Ihrem Angebot Gebrauch und bestelle die umseitig ausgewählten Produkte.

Name

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr von 7,50 DM (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

aktueller software markt

aktueller software markt SPECIAL

»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

SPIRIT of ADVENTURE

SCREENSHOTS: AMIGA

MAB©90

EINE ALTE RELIGION, EINE FURCHTBARE DROGE, EINE GEWALTIGE MACHT ... DER KAMPF BEGINNT ...

AMIGA

ATARI

C 64

PC

BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

STARBYTE

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 0 61 07/6 20 67

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 02 34/68 04 60, Fax 02 34/68 04 97